鈴木裕のRPG発表！／グランディア2／バイオハザード—CODE:Veronica—／パワーストーン

©SEGA 1991

平成9年2月28日第三種郵便物認可
1998年11月6日（隔週金曜日発行）第3巻第18号通巻42号

セガサターン VOL.30

電撃 SEGA SATURN

1998 11/6

定価550YEN

サターン攻略
Pia♥キャロットへようこそ!!2
MSH vs. ストリートファイター

サターン特報
フレンズ

ときメモドラマシリーズ旅立ちの詩
サクラ大戦 帝撃グラフ

好評連載 ドリームキャストの基礎知識

巻頭88P特大特集
電撃 Dreamcast ドリームキャスト

DCタイトル発表会速報！
ナムコ参入決定!!

あの恐怖がDCにやってくる！
バイオハザード
—CODE:Veronica—

カプコンがおくる活劇大作
パワーストーン

バーチャファイター3tb
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
セガラリー2／インカミング人類最終決戦
ソニックアドベンチャー
北へ。White Illumination／ブルースティンガー
神機世界エヴォリューション／ジュライ

ゲームアーツドリームキャスト参入！
グランディア2
鄭問之三國誌

日本には
ダビスタがある。

SEGASATURN
この秋、あの感動が、セガサターンにやってくる！
ダビスタ初の18頭立てフルゲートを実現
「98年度版レーシングプログラム対応」
上がっていった
さあ前との差がほとんどなくなってきた
ピンクの帽子が上がっていく
それから　マヤノトップガン
並ぶようにして　クラシックダンサー
ほとんど差がなく　カリブソング
今回のセガサターン用ソフト『ダービースタリオン』は、高い評価を受けている競走馬育成シミュレーションとしてのリアルさ、面白さはそのままに、実際の競馬と同様の18頭立てフルゲートの実現、98年度版レーシングプログラム対応などの新しい要素が加わっています。本作のセーブデータはゲーム終了時に保存した前作のプレイステーション版とは異なり、本体 RAM、カートリッジ RAMにゲーム進行中に自動保存（オートセーブ）されます。
馬・育て・ゲー
薗部博之制作
競走馬育成シミュレーション
ダービースタリオン
DERBY STALLION
©パリティビット
セガサターン版、今秋発売。
標準価格 ¥6,800（税抜）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

㊙情報

1

2つのバージョンで同時発売！

プレミアム限定版 ￥6,500（税別）
[CD-ROM+音楽CD]

- ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付！
- 限定版オリジナルの画像ファイルを収録！※
- 限定版オリジナルピクチャーレーベル！

通常版スペシャル版 ￥5,800（税別）
[CD-ROM]

- 通常版オリジナルの画像ファイルを収録！※
- 通常版オリジナルピクチャーレーベル！

※パソコンで見ることができるファイルです。サターンではご利用できません。

2

サターンの能力をフルに活用したアレンジ!!

- グラフィックやBGMは、オリジナルのテイストをいかしつつ全て作り直している。
- 「イースII」のオープニングとエンディングにムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に声優を起用。より感情移入したプレイが可能。

日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
マルチメディアソリューション事業部 〒113-0033 東京都文京区本郷3-14-7 ホームページ http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html

©1998 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. / ©199 NIHON FALCOM Co.

3

イースキャラクターオリジナルテレホンカードプレゼント!!

'98年末までに、同梱の愛用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※デザインは変更になる場合があります

緊急発売!!

大好評の前作『ファルコムクラシックス』、サタコレで登場!!

好評発売中!!
標準価格 ¥2,800(税別)
T-31506G

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、『ファルコムクラシックスII』でロードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃せない!!

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Dreamcast

NEC

あなたは何物なのか？ 何になろうとしているのか？

最新ニューロテクノロジー S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた「世界」と「進化」のサバイバル・・・。

生物進化シミュレーションRPG

SEVENTH CROSS

セヴンスクロス

Atypical Alchemists Associate™

お問い合わせ
NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

©1998 NEC Home Electronics,Ltd.

Dreamcastは、株式会社 セガ・エンタープライゼスの商標です。

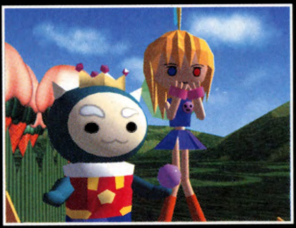
Dreamcast

NEC

愛も勇気も好きにすれば。

かわいくもシュールで不思議なTURB世界。
宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんがらいよん惑星で繰り広げる
「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！
これがいいのだ。

戦国TURB



Atypical Alchemists Associate™

お問い合わせ
NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL　03(3454)5111(大代表)

＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

©1998　NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992　MASAO　MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

Dreamcastは、株式会社 セガ・エンタープライゼスの商標です。

SUCCESS
MAGICAL NIGHT DREAMS
COTTON
Boomerang
コットン ブーメラン
©SUCCESS 1991,1997,1998
SEGASATURN
発売中
¥4,800
■新システム・チームバトル!
3人の好きなキャラクターを選べることによりゲームの奥の深さがパワーアップ!
■多彩なキャラクター!
コットン・アプリに加えシルクとニードルもプレイヤーとして、使用可能。
■ますます豊富になったアクション!
敵の弾を消すことのできる『パンチ』等さらに攻撃方法が多彩に!
ハチャメチャ魔女っ娘2人組みが繰り広げるスチャラカバトル第2弾!!
今度はチームで大暴れ!
SELECT 3 CHARACTERS
Cotton
Silk
Cotton
Appli
Needle
Appli
CREDITS 7
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ゲーム史上初COTTOn2制作で使用したグラフィックデータを全て公開
コットン2・ミニゲーム
ミニゲームが全6種類!ひたすら湯のみを避けまくる『TEA TIME』や、その日の運勢がわかる『コットン神社』など、インストールしてすぐに遊ぶことができるゲームを収録。
豪華スクリーンセーバー
完全オリジナルのスクリーンセーバーが全8種類!各キャラクターのスライドショーをはじめ、積みあがる湯のみなどのスクリーンセーバー。
コットン2・壁紙
画面フルサイズの壁紙が全70種類!それぞれのグラフィックが、サイズ2形式(1024×768、640×480)+発色数2形式(256色、フルカラー)を収録。100×100サイズのパターングラフィックも14種類収録!(256色)
コットン2本編
CGデータ&音楽データ
業界初! なんと、ゲーム中に使用されたグラフィックデータ&音声データを、ほぼ全て収録!これがあれば、コットン2をつくるのも夢ではない!?原画データ、未使用データも収録。ファイル数にして469個、容量80メガバイト以上!音声データ66種類!
発売中 ¥3,800
MAGICAL NIGHT DREAMS
COTTOn2
てんこもり
ミニゲーム付きデジタルデータ集
CD–ROM For Windows
SUCCESS 株式会社サクセス
〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL:03-5469-2489 FAX:03-5469-2425
ホームページアドレス:http://www.success-corp.co.jp

電撃SEGA SATURN セガサターン
CONTENTS
VOL.30 目次
（1998年11月6日発行）

巻頭特集 イベント詳報&ドリキャス19タイトル徹底紹介!!

電撃ドリームキャスト ……12

「10.6 セガ ニューチャレンジカンファレンス2」詳報
●ドリキャス発表会で明かされた4つの新事実&周辺機器情報!!
ドリームキャスト4大特報!! ……14
ドリキャス本体価格決定!!／「ナムコ」がついに参入表明!!
「カプコン」2大タイトル詳報!／鈴木裕氏がRPGを制作?

●TGSイベント! ネオジオポケット発表会! ドリキャス関連情報を追う
ドリキャストピックス ……22

●新たな“恐怖”がアナタを襲う……カプコン岡本氏が明かす最新作の全貌!
バイオハザード コード:ベロニカ ……23

●アーケードを熱狂させたあの『オラ・タン』がドリキャスへ移植決定!!
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ……32

●イマジニアが贈るドリキャス第1弾! ミッション達成型本格シューティング!!
インカミング 人類最終決戦 ……36

●ドリキャス画面公開! 11人のキャラクター大紹介!!
バーチャファイター3tb ……40

●「出会い」「冒険」「戦闘」の3つのポイントを徹底チェック!!
神機世界 エヴォリューション ……46

●会話システムの詳細&ラジオ番組等の関連情報もバッチリお届け!
北へ。 White Illumination ……52

●街を覆う巨大な影! オープニングムービー“衝撃の”大公開!!
ソニック アドベンチャー ……56

●ダイナソア島に何が起こったのか!? ディノサイトの謎に迫る!!
ブルースティンガー ……62

●3台のニューマシンが『ラリー2』に参戦決定!!
セガラリー2 ……66

●主人公・誠の序盤のストーリーが明らかに!!
ジュライ ……70

●新システム搭載! 超感覚3Dシューティング!!
ガイストフォース ……74

●新時代の対戦アクションゲーム登場!!
パワーストーン ……76

●戦闘システム徹底解説第2弾! 新たに判明した「魔法」とは…!?
セヴンスクロス ……78

●10人のメインキャラ&ゲームシステム徹底検証!!
サイキックフォース2012 ……80

●おNEWの『ぷよぷよ』は、ドリキャスでいっきま〜す!
ぷよぷよ〜ん ……82

●2つのバトルモード「陣」と「戦」をおべんきょう!
戦国TURB ……84

●新要素続々! レースの仕組みをバッチリ予習!!
ペンペントライアイスロン ……86

●業界屈指の技術力を誇る「ゲームアーツ」がいよいよ始動開始!
ゲームアーツがドリームキャストに参入!! ……88

●最高のマシンだから実現できるゲームの理想像とは……?
宮路洋一氏直撃インタビュー ……89

●ファン待望! 史上最強のRPGがドリキャスに!!
グランディア2 ……90

●台湾の絵師・鄭問氏の雄々しいイラストを大公開! 新しい「三国志」の世界がここに!!
鄭問之三國誌（チェンウェンのさんごくし） ……94

●ドリキャスと連動! “NAOMI”の秘密を探る!!
好評連載 ドリームキャストの基礎知識 ……98

▶総力特集・攻略・新作目次は次ページに!

©フェアリーテール／NECインターチャネル／イラスト 水谷とおる

●表紙イラスト／フレンズ〜青春の輝き〜
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバ盛岡
●表紙製版／松日楽俊次（大日本印刷）

●本誌中の略号●

ACT	アクション
AVG	アドベンチャー
FTG	格闘
PZL	パズル
RCG	レーシング
STG	シューティング
RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
SLG	シミュレーション
SPT	スポーツ
ETC	その他

●広告目次●

アスキー	P.2
日本ビクター	P.4
NECホームエレクトロニクス	P.6
サクセス	P.8
キッド	P.10
ダイキ	P.184
メディアワークス	P.202
NECインターチャネル	P.204
セガ・エンタープライゼス	P.122、裏表紙

『電セガ』が変わる！ 最強の「ドリキャス専門誌」誕生!!

電撃 ドリームキャスト Dreamcast

ドリームキャスト発売と同時に 11月27日(金)創刊!

◆続々と公開されるドリキャス情報を、どこよりも早くどこよりも深く完全掲載! サターンソフトの特報・攻略情報も、これまで以上にバッチリフォロー!!

SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
ひとひらの雪に…
想いをのせて…
初回プレス版
'98 12月
発売予定
予価 ¥6,800（税別）
〜るりいろのゆき〜
瑠璃色の雪
©アイル/キッド 1998
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表するものとして表示を承認したものです。
予約キャンペーン申込用紙
住 所：〒
お名前 TEL.
年 齢： 歳 性 別： 男・女 職業：
※予約してお店の人に店名印を押してもらってください。
〜るりいろのゆき〜
瑠璃色の雪
※販売店様にお願い。
こちらへ予約印を
押してください。
もれなく当たる!!
Kindle Imagine Develop
特製 予約特典
オリジナルフォトスタンドクリッププレゼント
締切：1998年12月26日（土）当日消印有効
◆応募方法◆
①このチラシに付いている申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
②お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
③ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。応募して下さった方全員に「特製オリジナルフォトスタンドクリップ」をお送りします。
●申込用紙は、コピーでもかまいません。店名印を押してもらうのを忘れないでね。
今すぐ予約しよう!
瑠璃色の雪
※商品はイメージです。実際とは異なる場合があります。

特報! サターンの注目ソフト超最新情報を完全チェック

■新着サターン版オリジナル画面&キャラ別主要イベント公開!!
フレンズ〜青春の輝き〜 …… 100

■"卒業"と"ダブルヒロイン"のシリーズ最終章!
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩 …… 108

■新キャラクター&システムの全容が判明!
ノエル3 …… 112

■新ミニゲームを中心に気になる内容を公開!
サクラ大戦 帝撃グラフ …… 116

■お楽しみ♥ デートシーンの流れはこれだ!
Find Love2〜Rhapsody〜 …… 118

■盛りだくさんのイベントの中からオイシイところをピックアップ!!
海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー …… 120

▶フレンズ〜青春の輝き〜

攻略

電撃攻略 業界No.1の電撃式攻略!

Pia♥キャロットへようこそ!!2 …… 124
マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター …… 130
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 …… 136
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years …… 142
スレイヤーズろいやる2 …… 146
ストライカーズ1945 II …… 148
電車でGO! EX …… 150
シミュレーションRPGツクール …… 152

電 攻略FILE 名作ゲームを濃縮攻略!!

悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜 …… 166
お嬢様を狙え! …… 167
ハイスクール・テラ・ストーリー …… 167

新作情報

新作HOT LINE サターンソフトの最新情報満載!

She'sn〜シーズン〜 …… 186
バーチャコールS …… 188
他

アーケード情報

熱く燃える魂の叫びが終結!
AC魂 …… 176
超鋼戦紀キカイオー/ストリートファイターZERO3 他

緊急連載

歴史に残るあの名作たちが今、よみがえる!!
サターンの殿堂 HALL OF FAME …… 174
第3回 セガラリー・チャンピオンシップ

読み物・他

電撃サクラ隊 …… 182
バッチリ買いま情報・レビュー編 …… 191
バッチリ買いま情報・情報編 …… 193
ウラワザえもん&電セガ ウラワザ情報局 …… 155
Do The PC! …… 180
月刊ワープタイムズ …… 154
フレンズ通信 …… 107
お嬢様HOT PRESS …… 168
サーモンハンティング 豊作 …… 160
NEWS DIGEST …… 194
電撃サターンチャート …… 196
新作発売予定表 …… 198
読者プレゼント …… 173
読者アンケート …… 170
奥付&次号予告 …… 200

©フェアリーテール/NECインターチャネル/イラスト 水谷とおる

掲載ゲームインデックス
五十音順

ア 悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜 …… 166
インカミング 人類最終決戦[DC] …… 36
ヴァンパイアセイヴァー …… 159
ヴァンパイアハンター …… 159
海へ SummerWaltz リアル麻雀アドベンチャー …… 120、192
お嬢様特急 …… 158
お嬢様を狙え! …… 167
カ ガールドールトーイ …… 190
ガイストフォース[DC] …… 74
カプコンジェネレーション 〜第1集 撃墜王の時代〜 …… 157、158
カプコンジェネレーション 〜第2集 魔界と騎士〜 …… 155
カルドセプト(セガサターンコレクション) …… 193
北へ。White Illumination[DC] …… 52
機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years …… 142
グランディア2[DC] …… 90
サ サイキックフォース2012[DC] …… 80
サクラ大戦 帝撃グラフ …… 116
ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜(セガサターンコレクション) …… 193
She'sn〜シーズン〜 …… 186
シミュレーションRPGツクール …… 152
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 …… 136
ジュライ[DC] …… 70
SHOCK TROOPERS 2nd SQUAD[AC] …… 179
神機世界エヴォリューション[DC] …… 46
新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち …… 191
ストライカーズ1945 II …… 148
ストリートファイターZERO3[AC] …… 178
スレイヤーズろいやる2 …… 146
セヴンスクロス[DC] …… 78
せがた三四郎 真剣遊戯 …… 190
せがた三四郎〜超人伝説〜[PC] …… 180
セガラリー2[DC] …… 66
セガラリー・チャンピオンシップ …… 174
戦国TURB[DC] …… 84
ソニック アドベンチャー[DC] …… 56
タ 探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに …… 156
鄭問之三國誌[DC] …… 94
超鋼戦紀キカイオー[AC] …… 176
電車でGO!EX …… 150
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム[DC] …… 32
ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩 …… 108
ナ ノエル3 …… 112
ハ バーチャコールS …… 188、191
バーチャファイター3tb[DC] …… 40
バイオハザード コード:ベロニカ[DC] …… 23
ハイスクール・テラ・ストーリー …… 167
パワーストーン[DC] …… 76
Pia♥キャロットへようこそ!!2 …… 124
Find Love2〜Rhapsody〜 …… 118
ファルコムクラシックスII …… 192
ぷよぷよ〜ん[DC] …… 82
ブラックマトリクス …… 158
ブルースティンガー[DC] …… 62
フレンズ〜青春の輝き〜 …… 100
Project Berkley[DC] …… 21
ペンペントライアイスロン[DC] …… 86
本格花札 …… 193
マ マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター …… 130、192
マジカルドロップIII とれたて増刊号!(セガサターンコレクション) …… 193
ミズバク大冒険 …… 193
ラ ROX−ロックスー …… 193

※[DC]=ドリームキャスト
※[AC]=アーケード　[PC]=パソコン

CONTENTS

超ボリューム
88ページ総力特集!!
ドリキャス19タイトル
徹底紹介!!

1998 11/6
vol.004

電撃Dreamcast

ドリームキャスト 愛称でんどり

バイオハザード コード・ベロニカ・・・23
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム・・・32
インカミング人類最終決戦・・・36
バーチャファイター3tb・・・40
神機世界 Evolution・・・46
北へ。White Illumination・・・52
ソニック アドベンチャー・・・56
ブルー スティンガー・・・62
セガラリー2・・・66
ジュライ・・・70
ガイストフォース・・・74

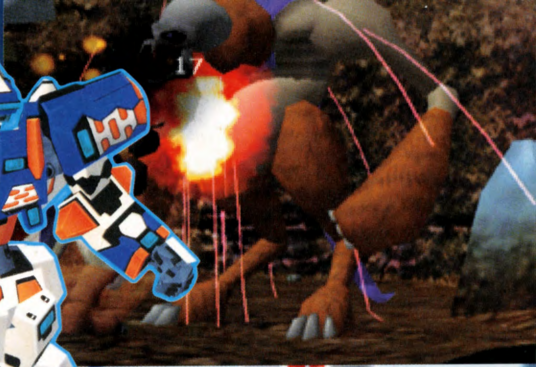
10/6ドリームキャストのソフトタイトル一挙公開!
セガの発表会でついに判明!
ドリームキャスト4大特報…14
ナムコ参入決定!…19
本体価格決定!!

ドリキャストピックス…22

パワーストーン…76
セヴンス クロス…78
サイキックフォース2012…80
ぷよぷよ～ん…82
戦国TURB…84
ペンペン トライアイスロン…86

ゲームアーツ ドリキャス参入…88
宮路洋一社長＆宮路 武プロデューサーインタビュー
グランディア2…90
鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)…94

ドリームキャストの基礎知識…98



SEGA New challenge Confellence 2 で判明!! Dreamcast

本体価格が決まり、カプコン、ナムコが参入した。発売に向け盤石の体制が整ったドリームキャスト。ここで、10月6日の発表会で明らかになったビッグニュースをまとめてお届けしよう。11月27日、本体発売まで、あと1カ月!!

10.6「SEGA New Challenge Conference」で驚くべき新事実が明らかに!!

4大特報

セガのニューマシンはドリームキャスト！　衝撃が走った5月21日の発表会、から約5カ月。10月6日、品川の高輪プリンスホテルで開催された「SEGA New Challenge Conference2」には、前回を大きく上回る約2,500人ものマスコミや流通、ソフトハウスなどの関係者が集まった。今回は、多数のソフトタイトルが発表されたのはもちろん、大きく分けて4つの驚くべき事実が明らかになった。まずはハードの価格、カプコンの『バイオハザード』の発表、ナムコのドリームキャスト参入表明、そしてセガの鈴木裕氏が開発するRPG（？）、である。前回ほどの派手さはないものの、内容と驚きがぎっしり詰まった発表会だったのだ。

「インターネットができるという新しいコンテンツを持ち、しかも安いというバリューのあるマシンなのです」

ドリームキャストは、通信を始めとする現行のゲーム機にはない、いろいろな機能を備えたマシンです。かならずや来たるべき日本の高度情報社会、ネットワーク社会において、その一端をにない、夢を与えるマシンであると確信しております。
(株)セガ・エンタープライゼス
代表取締役会長　大川功

1 本体価格決定! 29,800円

◀本体の発表当時から、いろいろな噂が乱れ飛んでいた本体価格。ついに入交社長の口から注目の発表が！

2「ナムコ」ついに参入

◀コナミ、カプコンに続き、ナムコもドリームキャストに参入表明。本体発売に向けての強力な追い風だ！

3「カプコン」が『バイオ』発表!

◀ついに『バイオハザード』がドリームキャストに。NAOMI基盤の『パワーストーン』も強力!!

4 鈴木裕氏製作のRPG?

▶『VF』の鈴木氏がRPGを開発中？　氏自らが初めて明かす、そのタイトルとは!!

1 特報

Hardware Summary

本体価格とともに、11月27日発売タイトルの発表も！ ここではハードとソフトの最新情報を、まとめて紹介していこう。

驚愕の 本体価格ついに決定 29,800円!!

セット内容
- ドリームキャスト本体
- ドリームキャストコントローラ(1個)
- 電源ケーブル
- モジュラーケーブル(5m)
- ステレオAVケーブル
- 取扱説明書
- Dream Passport(通信ディスク)
- その他広告宣伝用印刷物一覧

最高性能のマシンが驚きの低価格で

ついに決定されたドリームキャストの本体価格は、何と29,800円！　サターン発売当初の本体価格は44,800円。ＰＳは39,800円だった。現行のゲーム機の中で最高の性能を誇り、しかもモデム内蔵、セガの業務用最新ＣＧ基板・ＭＯＤＥＬ３にもヒケをとらないドリームキャスト。こんな高性能ゲーム機が、この価格で発売されるのはまさに奇跡的なことなのだ。標準で通信ソフトとモジュラーケーブルまで付いてくることを考えると、さらにお買い得。

10月20日(火)予約開始!

予約キャンペーン
●10月20日(火)～11月15日(日)

正式名称は「ドリームキャスト予約キャンペーン」。期間中にドリームキャストをお店で予約すると、もれなく特製「湯川専務ストラップ」が商品購入時にもらえるぞ。これは携帯電話やPHSだけでなく、ビジュアルメモリにも装着可能だ。

発売キャンペーン
●'98年11月27日(金)~'98年1月20日(水)

正式名称「ハンカチメール落としキャンペーン」。期間中に「ドリーム・パスポート」を使ってＳＥＧＡホストサーバにＩＤ登録をした人に、抽選で毎日一定時間ごとに「ハンカチ(当選)メール」が届く。一定時間内に返信すると景品がもらえる。

ポイントシステム導入

ドリームキャストのソフトを購入するたびにポイントがたまり、ポイント数に応じた景品がもらえる。

メールから通信対戦まで充実したサービスを用意

ドリームキャスト本体にモデムを標準装備するなど、ネットワーク事業に意欲をみせるセガ。その前向きな姿勢を裏付けるかのように、充実したサービスが用意されている。その内容は大きく分けて右下に挙げた４つ。なお課金システムには、プリペイドカードによる従量課金方式を予定しており、将来的にはクレジットカードの使用なども検討するとのこと。

Network ネットワーク

ドリームキャストネットワークワールド

ドリーム・パスポート
標準添付の通信ソフト

「ドリキャス」(下記参照) にスムーズにアクセスできる「インターネット簡単アクセス機能」や「電子メール送受信機能」を装備。ビジュアルメモリのゲーム『集めてゴジラ』のデータをダウンロードすることもできる。

ドリーム・フライヤー
簡単操作のメールソフト

あらかじめ用意された「ポストカード」や「スタンプ」、「封筒」、「切手」などの豊富なデザインを組み合わせて、ビジュアルメールを作ることができる。キャラクターが動き出す「アニメーション・スタンプ」も用意。

ドリキャス
オフィシャル・ホームページ

ドリームキャストの最新ゲーム情報が満載。有名マンガ家描き下ろしによる「日替わりマンガ」や、家の近くのドリームキャストユーザーや特約店がすぐに探せる「どりーむまっぷ」など楽しい内容が予定されている。

対戦ゲーム
オンラインですぐ対戦

本体同時発売の『セガラリー2』が対応第１弾ソフトとなる。オンラインですぐに通信対戦（多人数可能）ができ、サービス料は無料。通話（通信）に料金がかかるシステムになっている。この通話料金は全国一律。

webtvサービスも利用可能

家庭用テレビで気軽にインターネット（メール送受信、ホームページ閲覧など）が楽しめるネットワーク・サービス「webtv」に、ドリームキャストが対応する。サービス開始は、99年春を予定。申し込み方法は、本体付属の専用ハガキを送るだけだ。

1

Peripherals

周辺機器

マイク端末、釣り竿型コントローラなどユニークな周辺機器が続々登場

ドリームキャスト対応の周辺機器も一挙に明らかになった。すでに発表ずみのコントローラやビジュアルメモリ、ケーブル類も含めると、その数は全12アイテム。このうち本体と同時に発売されるのは、「ビジュアルメモリ」、「ドリームキャスト・コントローラ」、「レーシング・コントローラ」、「アーケードスティック」、「ドリームキャスト・キーボード」の5つ。他に「S端子ケーブル（3,000円）」、「ステレオAVケーブル（1,500円）」、「モジュラーケーブル（700円）」などのケーブル類も同時発売だ。VGAモニタ（パソコン用モニタ）に接続可能なRGB信号対応コンバータ、「VGA BOX（仮）」も予定されているが、'99年以降の発売で、価格は未定となっている。

ビジュアルメモリ

液晶画面を装備した新世代メモリーカード。標準のビジュアルメモリにはゲームは内蔵されていない。

■発売日	1998年11月27日
■価格	2,500円（消費税別）
■型名	HKT-7002
■外形寸法	約47mmX16mmX80mm（幅X奥行きX高さ）
■LCDサイズ	約37mmX26mm(幅X高さ)
■CPU	8bit
■メモリ	128KByte
■電源	ボタン電池X2,オートオフ機能あり
■重量	約45g

レーシング・コントローラ

デジタル入力ボタン4個(A/B/+/−）とアナログ入力レバー(L/R)を装備。レースゲームに最適。

■発売日	1998年11月27日
■価格	5,800円（消費税別）
■型名	HKT-7400
■外形寸法	約340mmX285mmX257mm（幅X奥行きX高さ）
■重量	約2.0kg
■対応ソフト	『セガラリー2』他

ドリームキャスト・キーボード

初心者にも簡単に操作できる簡易型キーボード。電子メールなどの文字入力に重宝する。

■発売日	1998年11月27日
■価格	4,500円（消費税別）
■型名	HKT-7600
■外形寸法	約370mmX155mmX40mm（幅X奥行きX高さ）
■重量	約650g
■対応ソフト	『DreamPassport』（本体付属）、他

マイクデバイス(仮)

コントローラの拡張ソケットに接続して使用。音声認識端末や音声通信端末として利用できる。

■発売日	未定
■価格	未定
■型名	HKT-7200
■外形寸法	約47mmX75mmX18mm（幅X奥行きX高さ）
■重量	約40g
■対応ソフト	多数（未定）

ドリームキャスト・コントローラ

本体付属と同型の標準コントローラ。デジタル十字キーとアナログ方向キーの同時使用が可能。

■発売日	1998年11月27日
■価格	2,500円（消費税別）
■型名	HKT-7701
■外形寸法	約140mmX150mmX67mm（幅X奥行きX高さ）
■重量	約265g
■ケーブル長	約2m

アーケードスティック

デジタル入力ボタン6個(A/B/C/X/Y/Z)と、スティックを装備。ビジュアルメモリに対応。

■発売日	1998年11月27日
■価格	5,800円（消費税別）
■型名	HKT-7300
■外形寸法	約300mmX225mmX108mm(幅X奥行きX高さ)
■重量約	1.5kg
■対応ソフト	『バーチャファイター3tb』他

釣りコントローラ(仮)

振動モーターやセンサー、リールにより、釣りゲームがリアルに楽しめる。『ゲットバス』に対応。

■発売日	1999年2月予定
■価格	未定
■型名	未定
■外形寸法	未定
■重量	未定
■対応ソフト	『ゲットバス』他

ぷるぷるパック(仮)

コンローラの拡張ソケットに接続して使用する振動発生装置。衝撃を手元でリアルに体感できる。

■発売日	1999年
■価格	未定
■型名	HKT-8600
■外形寸法	約47mmX84mmX35mm（幅X奥行きX高さ）
■重量	未定
■対応ソフト	多数（未定）

Software

ソフトウェア

本体同時発売タイトル５本が決定！45本のラインナップも全公開!!!

本体同時発売タイトルは、『ゴジラ ジェネレーションズ』、『セガラリー２』、『バーチャファイター３ｔｂ』、『ペンペントライアイスロン』、『ジュライ』と、当初の予定通り５タイトル。その他にも『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』をはじめとする新作が発表され、総計45本の新作が勢ぞろいした。

ゴジラジェネレーションズ

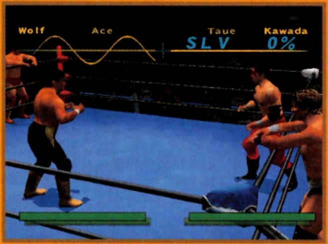
ペンペントライアイスロン

バーチャファイター３ｔｂ

セガラリー２

ジュライ

▼『ジャイアントグラム～全日本プロレス２ IN 日本武道館』(セガ)。ドリームキャストでは４人までのタッグマッチが可能。



▲『アキハバラ電脳組パタPies！』。自分のパタＰｉを友達のパタＰｉと遊ばせて育成する、友情育成シミュレーション。

期待の新作が続々充実のラインナップ！

同時発売タイトル以外でも、すでに実機でプレイできるものも多い。『ソニックアドベンチャー』『ゲットバス』『ブルー　スティンガー』など、セガブランドを中心に開発は順調に進んでいるようだ。ハード発売後、ソフト不足の心配はしなくても大丈夫そう。

▶『ゲットバス』。釣りシミュレーション。アーケードからの移植作で、「釣りコントローラ」対応。

ドリームキャストで『サクラ大戦』発売？

ソフトラインナップ発表ビデオに、『サクラ大戦２』の映像が!! 会場には広井王子氏も来ていたし、これは期待できそうだぞ！

◀このシーンが映っていたのだ。ＤＣでサクラ咲く？

※『サクラ大戦』の写真は、サターン版『2』のものです。

Dreamcast用ソフト発売スケジュール

※ゲームタイトル横のページ数は、本誌で紹介しているページです。

●11月27日(木) ドリームキャスト本体発売!!
- ゴジラ　ジェネレーションズ
- セガラリー２ ……P.66
- バーチャファイター3tb ……P.40
- ペンペン トライアイスロン ……P.86
- ジュライ ……P.70

●12月3日(木)
- ブルー スティンガー ……P.62

●12月10日(木)
- ガイストフォース ……P.74

●12月17日(木)
- ソニック アドベンチャー ……P.56

●12月23日(木)
- インカミング 人類最終決戦 ……P.36
- 神機世界 エヴォリューション ……P.46
- セヴンス クロス ……P.78
- MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2

1999年

●1月14日(木)
- 戦国TURB ……P.84

●1月予定
- クライマックス ランダーズ

●2月予定
- エアロダンシング
- 関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞(仮)
- ゲットバス
- 北へ。 White Illumination ……P.52

●3月予定
- クールボーダーズ
- 麻雀(仮)
- ぷよぷよ～ん ……P.82
- グレートバギー
- ちょーハマるゴルフ

●4月以降
- THE KING OF FIGHTERS(仮)
- メルクリウスプリティ
- モンスターブリード
- バイオハザード コード・ベロニカ ……P.23
- パワーストーン ……P.76
- 飛龍の拳列伝(仮)
- クラック２
- 虹色天使
- アキハバラ電脳組パタPies！
- ジャイアントグラム ～全日本プロレス２ IN 日本武道館（仮）～
- 電脳戦機 バーチャロン オラトリオ・タングラム ……P.32
- Project Barkley(仮) ……P.21
- Jリーグ プロサッカーチームを作ろう！(仮)
- プロ野球チームを作ろう！(仮)
- エレメンタル・ギミック・ギア
- 機動戦士ガンダム(仮)
- はるかぜ戦隊Ｖフォース２(仮)
- エンターテイメントGOLF(仮)
- 大相撲(仮)
- Ｄの食卓２
- 紫炎龍２(仮)
- ダイナマイトロボ(仮)

特報 2

沈黙を破り、ゲーム界の巨人が動く！

ナムコ参入!!

NAMCO参入！

参入の可能性は極めて低いと思われていたナムコが、ドリームキャストに電撃参入!! 興奮の参入発表の模様をリポート！

セガファン待望のナムコが、ついにドリキャス陣営に!!

「……問題はナムコ、スクウェア、エニックスの３社が参入するかどうかだと、最近言われ続けておりました。本日、そのナムコ様が参入表明をしていただけるという話を聞き、大変喜んでいます。」カプコンのタイトル発表後、壇上に立った入交氏の言葉に会場がざわめいた。その後、ナムコの浅田常務が壇上に上がり、「セガさんにご指導いただき、一緒になってやっていきたい」と語り、入交氏と固い握手を交わした。その間、約10分程度と短いものだったが、浅田常務から「運命共同体となってソフトを開発させていただく」という力強いコメントも。ナムコ参入！ これは、ドリームキャストにとってすばらしく明るいニュースである。

「ナムコの技術力、感性に尊敬の念を抱いています。全力でバックアップします」

SEGA New challenge Conference 2

「コンシューマにおける通信ゲームの定番をセガと一緒に作りたい」

▲▶上の画面写真は『鉄拳３』、右は『Ｒ４』。どちらも人気シリーズの最新作で、ともにＰＳ版。ドリームキャストファンとしてはオリジナルタイトルはもちろんだが、ビッグタイトルの移植・続編にも期待がかかる。

ナムコが作ろうとしているドリームキャスト向けソフトとは

残念ながら、具体的なタイトルの発表はなかったが、「業務用で初の通信ゲームを発表したナムコとしては、ドリームキャストの通信機能を切り口にして、新しいコンテンツを提供していきたい。ネットワークゲームの最初の定番と呼べるようなものを作ってみたい（浅田氏）」と語る。ドリームキャストの通信機能を生かした新しいソフトを、ナムコに期待しよう。

●ナムコからのコメント● ドリームキャストに参入いたしました。ソフトについては、ドリームキャストのハードスペックを生かしたものを発売したいと考えております。 株式会社ナムコ 広報

特報 3

新生『バイオ』ドリームキャストに!

カプコン2大タイトル発表!

CAPCOM Soft Lineup

ドリームキャスト参入の表明をしたばかりのカプコンが、早くも強力な２大タイトルを発表。コレがカプコンの実力だ！

▶スクリーン上に浮かび上がった文字に、場内騒然。

▶新作『バイオ』をプレイできるハードは、ドリームキャストだった！

▲『パワーストーン』のアーケード版は、最新基板「ＮＡＯＭＩ」を使用。

まざまざと見せつけられたカプコンの実力

つい先日、ドリームキャストへの参入を表明したカプコン。だが、肝心の参入タイトルに関しては「10月６日の発表会までは」と、発表を控えていた。そして発表会当日。壇上で入交社長と固い握手を交わしたカプコン常務取締役・岡本吉起氏は、ついに２つのタイトルを明らかにしたのである。

まずは、先月発表されたばかりのアーケード最新ＦＴＧ『パワーストーン』。「ウチの最も得意とするジャンルに、一番自信のあるデザイナーとプログラマーを投入した」とは、岡本氏の弁。そしてもう１つが、開発コード『ドリーム魔界村』（笑）こと『バイオハザード　コード：ベロニカ』だ。こちらは、プロデューサー・三上真司氏自らが壇上に上がり、タイトル紹介をしてくれた。ドリームキャストファン喜べ！　カプコンは本気だぞっ！

岡本吉起氏 Okamoto Yoshiki

「ドリームキャストのスペックを見て、本気にならないワケがない」

これまでカプコンは、マルチプラットフォーム戦略、八方美人大作戦（笑）を謳ってきたことですし、ドリームキャストに参入することは当たり前のことと言えばそうなんですけどね。

とにかくいいですね、ドリームキャスト。こんなに安くて、しかも高機能！　既存のハードの場合、２Ｄは強いけれど３Ｄが弱かったりと、一長一短だったんですけど、ドリームキャストには短所がない！　ということで、これまでカプコンが得意としていた２Ｄのアーケードゲームの移植もバッチリできるのではないかと。こんなハードを目の前にして、クリエイターが本気にならないワケがない。自分たちは、今現在地球上に存在している最高のマシンである、ドリームキャストを応援しようと思っています。

Profile

株式会社カプコン　常務取締役・開発本部本部長。発表会当日は両手に包帯を巻いて登場。セガ主催のフットサル大会にて大けがをしたとのこと。「開発スケジュールが遅れた場合の言い訳にしようかな」との発言が。

Okamoto Yoshiki　Mikami Shinji

三上真司氏 Mikami Shinji

「新生『バイオ』にしたくて、タイトルに“３”や“４”をつけなかったんです」

途中までは『魔界村』を作っていたんですけれど（笑）。今作は“３”とか“４”とはせずに、『コード：ベロニカ』としました。というのも、新しい『バイオ』を作りたかったからでして。では、まったくの外伝的な内容になるのかというと、そうとはいえません。なぜかというと、コレはヒミツなんですけど、ストーリーが『バイオ２』の続きになっているからなんじゃないか、と（笑）。主人公は、『バイオ２』の主人公の１人、クレア・レッドフィールドという女性です。そしてもう１人、コレもヒミツなんですが、彼女の兄にあたる人なのではないのかなぁ（笑）。

まあ、とにかく最終的には、ムービーレベルの映像がリアルタイムで動くように目指しています。

Profile

株式会社カプコン　開発本部プロデューサー。会場では、「いんちきプロデューサーです。正確には〝えせ〟、なんですけど」と自己紹介していたが、『バイオ』シリーズを手がける名プロデューサーである。

3

4 特報

スーパークリエイター・鈴木裕氏が作るRPG？

Project Berkley（プロジェクト バークレー）

▲'96年9月『ＶＦ３』以来、表舞台に出てこなかった鈴木氏。その理由はコレだった！

『VF3』から３年…'99年春に その沈黙の答えが明かされる！

ドリームキャストのソフトラインナップ紹介の最後、会場のスクリーン上に大きく「特報」の文字が。これこそが、数々の名作を世に送り出した鈴木裕氏の新作発表の瞬間であった。鈴木氏は『VF3』開発終了後、コードネーム『Project Berkley（仮）』の制作に没頭していたという。「タイトルやジャンルはまだ未定。僕が考える“RPG”かな？」。長い沈黙を破り、『VF』の鈴木氏がRPGを制作中！　これが期待せずにいられようか！

Project Berkley

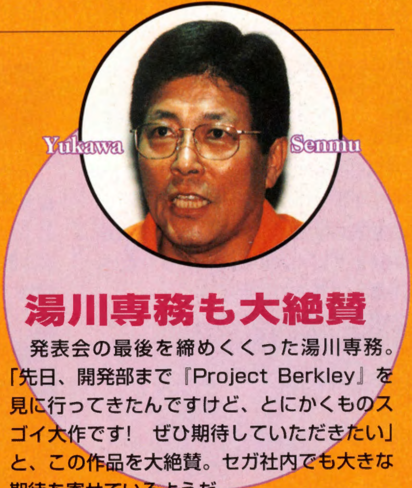
セガＡＭ２研のトップ・鈴木裕氏が、ドリームキャスト用タイトルを制作していることが判明！　はたしてその正体は？

鈴木裕氏

「僕のノウハウの集大成です！」

Suzuki Yū

このゲームを一言でいえば「ゆったり、たっぷり、しっとり」。とにかく世界が大きいです。キャラクターは、発売までに約500体はそろうはずです。アーケードだとプレイ時間を３分くらいに調整するのですが、本作はコンシューマオリジナルなので、じっくり時間をかけて遊べるようにしています。もちろんアクションシーンは『ＶＦ』の流れを組むモノ。今まで築き上げた、僕のノウハウの集大成、一区切りといえる作品になるでしょう。



湯川専務も大絶賛

発表会の最後を締めくくった湯川専務。「先日、開発部まで『Project Berkley』を見に行ってきたんですけど、とにかくものスゴイ大作です！　ぜひ期待していただきたい」と、この作品を大絶賛。セガ社内でも大きな期待を寄せているようだ。

'99年12月後半に発表会開催

今回の発表会では、残念ながらゲーム画面は公開されなかった。しかし12月後半、この作品の制作発表会が行われることが鈴木氏の口から明らかに。場所・日時等は不明だが、この作品の全貌が明らかになるはずだ。心して待とう。電撃では、このソフトを徹底的に追いかけていくぞ！

体験版(?)が『VF3tb』に同梱

なんと！　『ＶＦ３tb』に、『Project Berkley』に関するソフトが同梱されるらしい。内容は未定だが、どうやら15分〜20分程度のキャラのイメージ映像を見ることができるようだ。発表会まで待てない人は、ぜひ入手しよう。

ドリームキャストin"東京ゲームショウ'98 秋"レポート

Dreamcastトピックス

"東京ゲームショウ'98 秋"では、発売まで1カ月半を切ったドリームキャストをひと足早く体験できたぞ！

ドリームキャスト一色!!

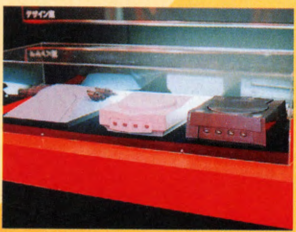
今回のセガブースの主役は、なんと言ってもドリームキャスト！　ブース内は誰よりも早くドリームキャストを体験したいというユーザーで、たいへんなにぎわいを見せていたぞ。出展されたドリームキャスト用ソフトは、サードパーティのものも含めて、全21タイトル。中でも『バーチャファイター3tb』や『ソニックアドベンチャー』など、実際にプレイすることができたゲームには長蛇の列ができ、1時間以上待たなくてはプレイできないモノも…。このセガブースの混雑ぶりを見るだけでも、ユーザーがドリームキャストへ大きな期待を寄せていることを、ひしひしと感じられた。

◀▲プレイ可能だったタイトルは、まだ100%の完成度ではなかったが、そのデキは◎。

▲オレンジ一色に染まっていたセガブース。入場するやいなや、ここに走ってくるユーザーの姿も。

ドリームキャストの試作機が展示

ブースの一角では、ドリームキャスト試作機のデザイン画や模型が展示されており、現在のデザインに至るまでの変遷が紹介されていた。めったに見られない資料を間近で見ることができたぞ。



◀中には、かなり奇抜なデザインのモノもあった。

VMS携帯ゲーム2本が緊急発表

ステージでは、ビジュアルメモリの新タイトル『モスラ　ドリームバトル(仮)』と『ガメラ　ドリームバトル(仮)』が発表された。発売中の『あつめてゴジラ』同様、怪獣の育成や対戦を楽しめる。

◀『モスラ～』は12月、『ガメラ～』は来年3月発売予定。

湯川専務、またもや大活躍!!

湯川専務は東京ゲームショウでも大忙し！　ステージでは、ついに完成したドリームキャストに向けて、専務から熱いメッセージが送られていたぞ。また、ゲームショウ開催期間中、多くの駅では専務のポスター広告が。ポスターの横には、なんと専務の名刺やドリームキャストのロゴ入りティッシュが貼られており、それらを自由に取っていけるようになっていたのだ。この一風変わった演出に、思わずニヤリとしてしまった人も多いのでは？

◀▲「ドリームキャストで、私を男にして下さい！」。イベントに広告出演と、大忙しだった湯川専務。

物販コーナーでもセガグッズ大人気！

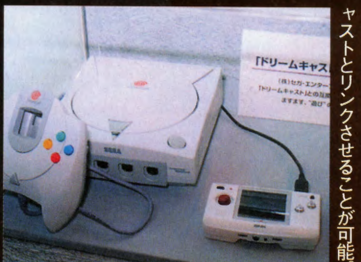
セガの物販コーナーでは『ソニックアドベンチャー』や『サクラ大戦』関連をはじめ、さまざまなグッズが販売されており、いずれも好調な売れ行きを見せていたぞ。中でもユニークだったのは、マウスパッドや携帯電話ストラップなどの、ドリームキャストグッズ。ゲームショウ限定販売ということだけあって、このドリームキャストグッズには、開場直後から人気が集中！　同じく限定販売だった湯川専務直筆サイン入り「はっぴ」は、あっという間に売り切れに。幸運にも手に入れられた人は、大喜びだった。

▲オレンジ一色に染まっていたセガブース。入場するやいなや、ここに走ってくるユーザーの姿も。

ドリームキャストの仲間"ネオポケ"もチェック

SNKブースでは、いよいよ10月28日に発売されるネオジオポケット(本体価格:7,800円／ソフト価格:3,500～4,500円〔ともに税別〕)を、大々的に出展。このマシンは、ドリームキャストとの互換性があるということで、ユーザーの注目を集めていたぞ。

実際に『キング・オブ・ファイターズR－1』などの対応ソフト8タイトルをプレイできるとあって、ブース内は超満員。早くもカラー液晶タイプが参考出展されていたことも見逃せないところだ。



◀付属のケーブルで、ドリームキャストとリンクさせることが可能。

©SEGA 1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998　©SNK 1998　©1998 TOHO・TOHOEIGA　©大映 TNHN 1999　©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

巨悪アンブレラが垂れ流したＴウィルスで、
アメリカ中西部の町ラクーンシティーは崩壊した。

行方不明の兄を探してラクーンシティーへ迷い込んだ
クレア・レッドフィールドと、
新任の警官レオン・Ｓ・ケネディは、
からくも町から脱出したが、
それですべてが終わったわけではなかった…

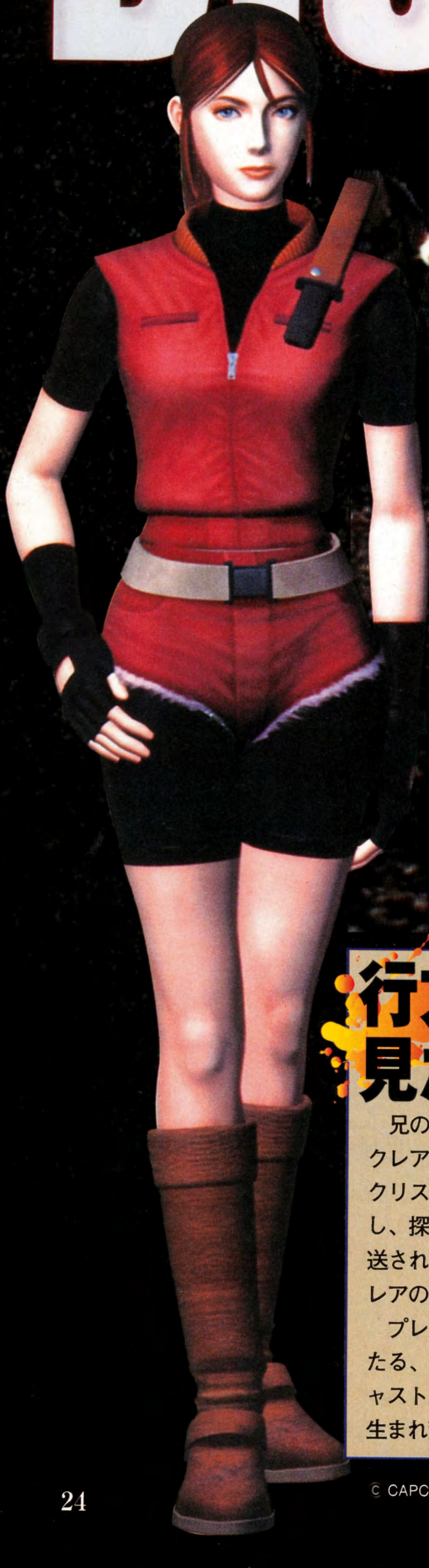
３カ月後…

兄を追って、
クレア・レッドフィールドは僅かな手掛かりを元に
ヨーロッパへ向かった。

だが探索中に何者かの手に落ち、
南海の孤島にある収容所に移送されてしまう…

いま、バイオハザードの第３の物語が幕をあける…

BIOHAZARD



DC版画面本誌初登場!!

行方不明の兄を追うクレアが、その先で見たものとは……!?

兄の行方を追い、ラクーンシティでの事件に巻き込まれたクレア＝レッドフィールド。彼女は、そこで手に入れた兄・クリスの僅かな手がかりを元に、ヨーロッパに向かう。しかし、探索中に何者かの手により南海の孤島にある収容所に移送されてしまう。兄を捜すため、収容所を脱出するためにクレアの新たなるサバイバルが幕を開ける！

プレイステーション版『バイオハザード２』の後日談にあたる、『バイオハザード　コード：ベロニカ』がドリームキャストで登場！　その最新画面とともに、パワーアップして生まれ変わった『バイオハザード』の魅力を徹底解析しよう。

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

CODE:Veronica

バイオハザード コード:ベロニカ

●ドリームキャスト
●発売日未定　●価格未定
●カプコン　●サバイバルホラー

Dreamcast

新たな恐怖がDC(ドリームキャスト)に襲いかかる!!

DC版『バイオ』はすべてがリアルタイム!!

『バイオハザード　コード：ベロニカ』（以下『コード：ベロニカ』）の最大の特徴は、フルポリゴンで描かれたフィールド。DCの高いポリゴン表示能力により、キャラだけでなく背景をフルポリゴン化することが可能になったのだ。そのため、さまざまなカメラワークが可能となり、キャラクターの視線に合わせたカメラの移動やズームアップ、主観カメラへの切り替えなどができるようになる。さらに、フルポリゴン化したことによって背景に動きのある演出が加わった。倒れる柱や崩れ落ちる壁、揺れる照明などの立体的な演出も追加される。そして、DCの光源処理能力を駆使した、光や闇をより効果的に使った映画のようなリアルな演出も登場。

今までのコンシューマー機では実現が不可能だった要素が詰め込まれることによって、まったく新しい『バイオハザード』が誕生する。よりリアリティと恐怖度が増し、リアルタイムになったゲーム展開に期待しよう。

新技術によってゾンビがさらにリアルに!!

DCのポリゴン表示能力は、ポリゴンによるキャラクターの成形までも変化させる。『コード：ベロニカ』では、キャラクターを一体成形する「スキン構造」を使うことによって、関節の継ぎめのないリアリティ満点のキャラクターを作ることが可能になっている。人間だけでなく、ゾンビや他のクリーチャーにも「スキン構造」が採用され、今まで以上にリアルで恐ろしい動きが再現されるのだ。今までは、ムービーでしか見ることのできなかったようなリアリティある人物や怪物の登場によって、ストーリーの怖さや臨場感が増すのは確実だ。

PS版『バイオ2』　ドリームキャスト版『バイオ』

◀PS版と比べて、体つきがより滑らかになったクレア。関節の継ぎ目などはまったく分からないため、ムービーと比べても遜色がない。

◀ゾンビもクレア同様、体に一切の継ぎ目がないリアルな造形になっている。人間離れした他の怪物も早く見てみたいものだ。

戦いの舞台は南海の孤島へ…

『コード：ベロニカ』の戦いの舞台となるのは、南海の孤島にある謎の収容所。現在のところ、詳しい情報が入っていないので詳細に関しては不明な部分が多いが、今回の物語は、コンクリートの壁に囲まれた収容所からの脱出がメインとなると思われる。さらに、南海の孤島というシチュエーションから、『バイオ』シリーズ初の密林での戦闘があるのかもしれない。はたして、この収容所がどんな理由で南海の孤島にあるのだろうか？

公開された画面写真を見ると、ゾンビが徘徊していることからこの島もバイオハザード（病原体や生物などによって引き起こされた人間や生態系にとっての危機的状況）に侵されていると推測できる。密林に生息する生物もＴ－ウィルス（バイオモンスター製造ウィルス）に感染しているかもしれないという恐ろしい場所なのは確かだ。ジャングルなどのステージも登場するのだろうか？

バイオハザード　ラクーン市郊外の洋館

シリーズの発端となった場所は、ラクーン市郊外の洋館。洋館という外界から隔絶され閉鎖された空間から、いかに脱出するかという緊張感と恐怖感がビッグヒットの要因となった。音もなく静まり返った洋館が、お化け屋敷を探索するような孤独感と恐怖を煽る結果になったと言えるだろう。

◀洋館という未知の空間が、スタート直後から恐怖感を煽る。

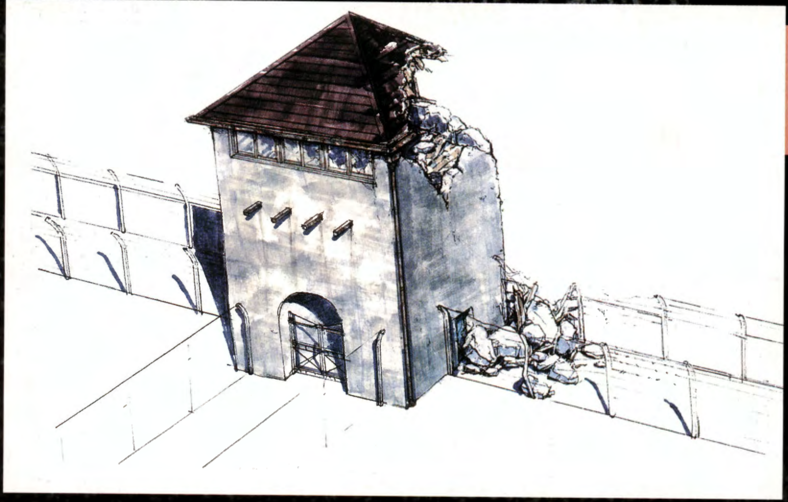
バイオハザード2　ラクーン市内及び警察署など

「2」では、舞台をラクーン市内に移し、スケール感がアップ。町を徘徊するゾンビの群と出会った時は、ゾンビ映画の世界に入ってしまったような恐怖感を体験することができる。下水道を移動するシチュエーションもまるで映画のようだ。

▲◀町全体が舞台となり、移動範囲が広く、恐怖度も高まった。

設定資料入手!!

画面写真にはない、背景の設定画を入手。この貴重な資料から、『コード：ベロニカ』の舞台設定の謎に迫ってみよう。



これは島にあるという収容所の門なのか!?

一見すると、刑務所などの出入り口のように見える建物。崩れかけた屋根を持つ建物の本体の左右には、コンクリートの壁と鉄条網を確認することができる。物語の舞台となる収容所の建物の一部であることは間違いないだろう。この建物が、クレアの脱出ルートの一部になるのか？　それともまったく別の意味を持った建物として機能するのか？　今の所は不明な点ばかりだ。設定画では、崩れている屋根と壁は、画面上で崩れるシーンをみることができるかもしれない。どちらにせよ、クレアが探索する場所は、こういった雰囲気の建物がある人気の少ない収容所であることが理解できる資料だ。

一見するとホテルのロビーのようだが…今回も街中がステージに含まれる!?

上の設定画から一転して、こちらは生活感のあふれる背景設定。カウンターの後ろにはクローゼットが並び、さしずめ古びた老舗ホテルのロビーのようだ。見た感じでは、老朽化はしているものの壊れかけた雰囲気は感じられない。もしかすると、これは収容所とはまったく違った場所なのかもしれない。とすると、『コード：ベロニカ』においても、街中などの広いステージが用意される可能性もあるわけだ。はたして、この建物はどのようなシーンやシチュエーションで使用されるのか？　さまざまな想像に胸がふくらむが、まずは詳しい続報を待ってほしい。

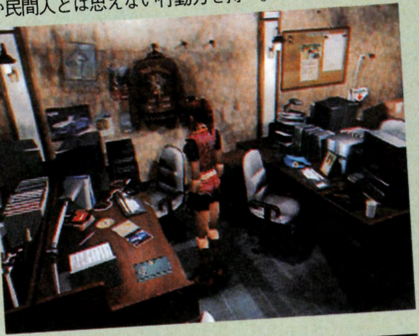
▼ロビーを照らす巨大シャンデリア。このシャンデリアが、振り子のように左右に動き効果的な演出を生み出すのかもしれない。

『バイオハザード』前2作から振り返る
レッドフィールド兄妹戦いの記録

ラクーン市郊外で起きた事件の調査中にバイオハザードに巻き込まれた兄・クリス＝レッドフィールド。そして、その事件をきっかけに失踪した兄の行方を追って、第二のバイオハザードに遭遇した妹のクレア。そして、クレアは兄の消息を追いながら新たな事件に巻き込まれる。T-ウィルスの流出から端を発した一連の「アンブレラ社事件」は、ある意味でこのレッドフィールド兄妹の戦いでもあったのだ。ここでは、クリスとクレアの兄妹の戦いから、『バイオハザード』シリーズの全貌を振り返ってみることにしてみよう。

▲ラクーン警察に設置された特殊部隊の隊員であるクリス。射撃大会での優勝経験を持つ銃の名手。

▼バイクを趣味とする活発な女子大生。兄の影響からか民間人とは思えない行動力を持つ。



98年8月24日 クリス、ラクーン市郊外で事件に遭遇

▶奇妙な怪物に襲われたクリスたちは、アークレイ山中にある洋館に逃げ込み、恐怖の一夜を体験することになる。

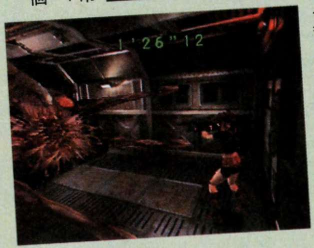
◀隊長の裏切りとアンブレラのバイオウェポンの実体を知ったクリスは、脱出後本格的な調査に乗り出す。

7月24日、アークレイ山地の遭難事件を調査中のS.T.A.R.S.ブラヴォーチームのヘリが消息を絶った。その調査のためにクリスらアルファチームがアークレイ山地に向かった。その後、アークレイ山中にある洋館に潜入したクリスは、街を仕切るアンブレラ製薬会社と今回の事件に関する恐るべき事実をつきとめる。その後、アンブレラ社の詳しい調査を行うために、生き残ったクリス、ジル、バリーの3人は、1カ月後の9月24日にヨーロッパに向けて旅立った。

98年9月29日 兄・クリスの消息を追い、ラクーン市に到着

兄の消息不明とその頃噂になっていた猟奇事件との関連を危惧して、ひとりラクーン市に乗り込んだクレア。しかし、街はすでにゾンビの巣窟となっていた。兄の消息の手がかりを見つけたクレアは、レオンと協力し街から脱出。兄同様、アンブレラ社という巨悪の一端を知ることになった。そして、3カ月後。兄の消息を追うため、クレアは数少ない手がかりをもとにヨーロッパへ旅立つ。しかし、そこには、クレアの予想を裏切る様な展開が待っていたのだ。

▶単身、バイクでラクーン市に乗り込んだクレア。しかし、その目の前には屍の群が徘徊する死の街が広がっていた。



◀クレアは、街全体を支配下に置いたアンブレラの存在を知る。それが、兄の消息を追うきっかけになったのだが…。

これまでの事件経過

5月11日	ラクーン市郊外の洋館でバイオハザード発生。所員に感染防止の指示が出る。
6月16日	アークレイ山地で犬型のモンスターの目撃が相次ぐ。
7月9日	アークレイ山地で遭難が多発し、S.T.A.R.S.による調査が開始される。
7月24日	S.T.A.R.S.ブラボーチームが消息を絶つ。アルファチームが調査に乗り出す。
8月4日	クリスが洋館の事件の報告をするが、署長はクリスの報告を無視する。
8月24日	クリス、ジル、バリーの3人が、詳しい情報を得るためヨーロッパに旅立つ。
9月26日	ゾンビの集団がラクーン警察署を襲撃。外部との連絡が絶たれる。この日から街は完全に機能を停止する。
9月26日	クレア、レオンの2人がラクーン市に到着。
9月30日	クレア、レオン、シェリーの3人が街からの脱出に成功する。
12月	クリスの日記から、クリスたちがヨーロッパに向かったと知ったクレア。後を追いヨーロッパに向かう。

そして、3ヶ月後の98年12月…
クレアは、この事件のさらなる深縁を見ることになる…

ベールに包まれた『CODE:Veronica』の謎に迫る！

情報が少ないため、内容やシステム、変更点など、そのほとんどが謎に包まれたままの『コード：ベロニカ』。グラフィックの向上という点以外にも過去2作の『バイオ』シリーズからどんな進化を遂げているのだろうか？

バイオハザードファンなら疑問に思う点を過去2作から検証し、『コード：ベロニカ』がどのような内容になるのか、さまざまな角度からその謎に迫ってみよう。

SECRET 1 システムに変更はあるのか？

ラジコン操作に似た移動システムや持ち物の制限をうまくいかした謎解きは、『バイオハザード』の基本システム。このシステムには大きな変化はないと思われる。しかし、カメラの移動という要素が加わっているので、プレイ感覚が大きく変わることは間違いない。早く完成版をプレイしてみたいものだ。

▲◀システムの大きな変化はないと思われる。

SECRET 2 もう1人の主人公は登場するのか？

現在発表されているかぎりでは、『コード：ベロニカ』の主人公はクレアのみ。いままでの作品から考えると「もう1人の主人公がいてもおかしくないはず」というのがファン心理だろう。そこで、もう1人の主人公として名前があがるのとすれば、過去の作品で主人公だったレオン、クリス、ジルの3人。どのキャラクターがもう1人の主人公になってもおかしくないし、バリーやレベッカが主人公に昇格しても不思議じゃない。ただ、クレアが置かれる状況から考えると、レオンかまったく新しいキャラクターの可能性が高い。あるいは、3人あるいは4人の主人公なんてのもあるかも。いろいろ予想して続報を待とう。

レオン
クレアと行動を共にしている可能性があるから、再登場の確率は高い？

クリス
「捕らわれた兄と行動を共にする」なんて設定で、もう1人の主人公になるのかも。

ジル
2大ヒロインの競演！ というのも可能性大。設定は「2人でクリスを探す」とか。

？
新キャラクターの可能性は、高い。意外な設定のキャラクターが登場するのか？

SECRET 3 T-ウィルス、G-ウィルスとの関係は？

T－ウィルスもG－ウィルス（『バイオ2』隠しシナリオ「第4の生存者」で明らかになる）もアンブレラ社の手に落ちているのだから、再登場する可能性はほぼ確実。大規模なバイオハザードが起こっても大丈夫な、絶海の孤島の収容所を利用した研究施設という設定だったりするのかもしれない。

◀バイオモンスターの製造が可能な「T－ウィルス」。

▶生物の構造を細胞レベルで変化させる「G－ウィルス」。

SECRET 4 新たな武器は登場するのか？

『バイオ2』では、新しい銃が多く登場し、ミリタリーファンを喜ばせた。初期装備のハンドガンさえも『バイオ2』ではすべてリニューアルされていたので、『コード：ベロニカ』においても新しい銃が多く登場すると思われる。個人的な予想では、グロックやシグザウエルなどが登場すると思うのだが、ミリタリーファンはもっとマニアックな予想をしているのかな？

▼連射可能なサブマシンガンも登場。

▲3方向に矢を飛ばすボウガン。この他にも多くの銃が登場した。

SECRET 5 新アクションは増えるのか？

『バイオ』シリーズは、アクションがメインであるためあまり気が付かないが、実は「歩く」「走る」と「銃を撃つ」という3つのアクションしかない。この単純さが人気を得た理由とも言えるのだが、そろそろ他のアクションが加わってもいいはず。ジャンプはないにしろ、「しゃがむ」という動作を加えて敵からの攻撃をかわせるようになってもいいと思うのだが、いかがだろうか？

◀「歩く」「走る」「銃を構えて撃つ」という単純なアクション以外に、新たな動きが加わるのか？

SECRET 6 ザッピングシステムに変化はあるのか？

『バイオ２』から導入されたザッピングシステム。表のシナリオでの行動が裏のシナリオに反映されるというシステムが斬新であった。もちろん、このシステムも『コード：ベロニカ』で採用される可能性は高い。「主人公が３人になり、３つのシナリオでザッピングする」なんていうこともあり得るかも。さらに、壊れた建物や倒した敵の配置まで変化すれば『バイオ２』以上におもしろくなるはず。度肝を抜くようなザッピングのシステムに期待したい。

『バイオハザード』

クリス → エンディング
ジル → エンディング

難易度やアイテムの配置が違うだけだった１作め。物語は完全にパラレルになっており、どちらが正しいというのはない。

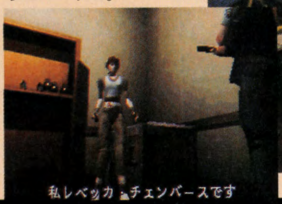
『バイオハザード2』

クレア → レオン → エンディング
レオン → クレア → エンディング

それぞれ、表と裏のシナリオがあり、同じ時間帯を別々に行動している設定。表の行動が裏に反映されるとうのが特徴。

SECRET 7 あのキャラクターのその後は描かれるのか？

前作までに生き残ったサブキャラクターたちのその後も気になるところ。特にレベッカやシェリーがどうなったのかが分かるとおもしろいのだが。この疑問に関しては、今のところ可能性は薄そうな気がする。語られるとしても、モノローグ的な扱いになってしまうだろう。気が早いが、次の作品のほうが可能性は高そうだ。



▼『2』で再登場しなかったレベッカ。

◀無事脱出したシェリーはその後どうなったのだろう。

SECRET 8 新たなゾンビは現れるのか？

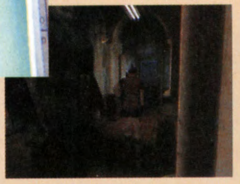
『バイオ』シリーズの名物クリーチャー・ゾンビ。今までに、さまざまなゾンビが姿を現したが、『コード：ベロニカ』でも新たなゾンビが出現することは間違いないだろう。『バイオ２』では、警察官のゾンビに始まり、女ゾンビ、さらに燃えゾンビまで登場。『コード：ベロニカ』では場所が収容所だから、囚人服を着たゾンビや武器を持った看守ゾンビなんかが登場するかも。

▲◀インパクトが強かった女ゾンビと燃えるゾンビ。次は何がゾンビになる？

SECRET 9 タイラントが大挙して現れる？

１作めではラスボス、２作めでは中ボスとして登場した究極の生物兵器・タイラント。『バイオ２』では、警察署に投下された以外に５体のタイラントがいたと思われる。そうなると、『コード：ベロニカ』では、さらに多くのタイラントが現れてもおかしくないわけだ。ちょっと怖いけど、この疑問は、かなり現実味がありそうだ。

◀１作めのタイラント。心臓が外部にある、未完成な姿だった。


▶黒いコートを纏った『２』のタイラント。かなりの強敵となった。

SECRET 10 回復アイテムは？

前２作共通の回復アイテム「ハーブ」。このハーブは、ラクーン市付近にしか生えていないという設定。そのため、舞台が南海の孤島に移るとハーブが登場しない可能性がある。ハーブに変わる回復アイテムが登場するのか。

◀ハーブによる回復は、なくなってしまうかもしれない？

SECRET 11 隠し要素はどうなる？

クリア後に、隠しアイテムや隠し武器が手に入るのは『バイオ』シリーズのお約束。『コード：ベロニカ』でも必ず導入されるはずだ。『バイオ２』の隠しシナリオ「豆腐・サバイバー」を越える隠し要素に期待したい。

▲着替え用のカギもすでにお約束。

◀１作めの隠し武器・ロケットランチャー。

SECRET 12 あの女性の正体はわかるのか？

『バイオ２』で手助けしてくれた謎の女性。彼女の素性をぜひ解明してほしいものだ。

▲黒い影しか見えない彼女はいったい何者？

SECRET 13 『CODE:Veronica』の意味は？

そして、最大の謎は「CODE:Veronica」の意味。発表会では人物の名前であるとされていたが、いったい誰の名前なのだろうか？　謎は深まるばかりだ。

岡本吉起が語る

発売決定スペシャル

BIOHAZARD CODE:Veronica

『コード：ベロニカ』について沈黙を守ってきた岡本吉起が、ついにその重い口を開いた。今まで、厚いベールに包まれてきた『コード：ベロニカ』の輪郭が、このスペシャルインタビューで明らかになる！

岡本吉起　プロフィール）
これまで数多くのヒット作品をプロデュースしてきたカプコン開発本部本部長。最近、フットサル大会で両手に大けがを負ってしまった。

「バイオハザード」はDCでこう変る！

――まずは、『バイオハザード』をドリームキャストで発売することになった経緯をお聞きします。「フルポリゴンで『バイオハザード』を作ろう」と考えたのと、セガからの「ドリームキャストに参入しませんか」という話が来たではどちらが先なんですか？

岡本：「ドリームキャストに参入しませんか」のほうが先ですね。それからドリームキャストのハードスペックを見て、調べてみたら「これだったらムービーレベルのものが動かせるな」ということがわかった。今まではムービーでしかできなかったものが、通常のゲームシーンとして動かせる。それならやってみようじゃないか、ということで制作を決定しました。しかも、背景を一枚絵の書き割りにしなくてもフルポリゴンで作ってしまえば、そのまま背景としても使えるわけですよ。それなら、ゲーム中の視点、カメラワークなども動かすことができる。これは使えるんじゃないかと。しかも、視点を色々な角度に変えたり、カメラワークで怖さを演出することができたりするわけですよ。例えば、敵モンスターの視線で主人公に近づいてくるような演出もできる。つまり、映画的手法をもっと導入することができるわけです。

――カメラワークの導入で前2作であきらめていたことが可能になったんですね。

岡本：ただね、そういった演出が可能になったからといって「恐くなりすぎていいのか？」という部分で悩んではいます。今までのリアルすぎない映像でユーザーは「恐い！」って言っていたわけですよ。あまり恐すぎると本当に「心臓の丈夫な方だけプレイしてください」って書かなくちゃならなくなりますからね。

――リアリティのある表現手段が可能になったことで、より「恐い」シチュエーションを生み出せるわけですね。

岡本：恐くすることはいくらでもできるってことです。そこで、「恐くする」ということをどこで制限するかが問題なんですよね。例えば血の描写にしてもいろんな表現ができるわけじゃないですか。そこに自分たちとしてどこに線をひくのか、描写をどこまでにするのかが問題なんですね。

――岡本さんご自身は「恐さ」のバランスについてどう考えてますか？

岡本：まだ決め兼ねています。開発中のものをプレイしてみて「ユーザーの層を絞り込みすぎていいのか？」という心配がでましたけど。かといってよりライトな内容にしてユーザーの幅を広げようとは思ってません。この点は絶対に譲らない。軽い内容にして「子供でも遊べる

「恐い『バイオハザード』」というテイストは貫きますよ

タイトルが『バイオ3』じゃない理由は？

今回のタイトルが『バイオ３』じゃなくなった理由については発表会の席で三上氏が触れている。「"3"とか"4"としなかったのは、新しい『バイオ』を作りたかったからです。でも、まったくの外伝的な内容というわけではありません」（三上氏）つまり、登場人物や時代設定などの流れは継承しつつ、新しい要素を盛り込んだものになるのだろう。

◀プロデューサーの三上氏が、発表会にて『3』にしない理由を語った。

インタビュー

恐怖の全貌!!

キャラクターの基本アクションに変化はあるのか？

キャラクターの動きなどに変化があるのか？　という部分も気になるところの1つ。この質問に対して岡本氏は「基本操作に変化はないですね。ユーザーは“前と同じ”という安心を買ってる部分もあるわけですからね。ただ、キャラクターの動きとかに関しては、階段を登る時も脇腹を押さえるようにしようとかは思ってますけどね。前作だと、それまで苦しそうに脇腹を押さえて歩いていたのに階段では急に元気になったりしてたんで（笑）、そこは直そうかなと」とのこと。もちろんゲーム的に大きな変化はないので、今までどおりの感覚で遊べるのは確実だ。

▲階段でいきなり元気になるクレア。この姿は、『2』でしかみられない。

よ」みたいなことはしたくないですね。「恐い『バイオハザード』」というテイストは貫きますよ。いってみればコカコーラのクラシックみたいなもんです。

フラグシップが完全バックアップ！

――カメラワークに重点を置かなければならないわけですよね。その作業に関して新しい人材が制作に携わっているのですか？

岡本：映画監督を新しく入れました。美術デザインも新しい人にやってもらってますからね。それ以外にも今回の『コード：ベロニカ』は、フラグシップのスタッフが多く参加しています。もちろん、シナリオもフラグシップで書いて、ほぼ完成していますしね。

――開発を進めるうえで、一番大変な部分はどこですか？

岡本：たくさんあるネタの絞り込みが大変ですね。マシンの性能が上がって、やれることが多くなったせいで、スタッフからネタがいっぱいでてきちゃう。彼らから意見を聞いて、それをゲームに反映させるんだけど、自分で出したネタは、自信があるからなかなか引っ込めないしね。でも、だからって『バイオ』シリーズの次回作を考えてネタの出し惜しみをする気はないです。今は今で全力でやってますから。毎回「今回がベスト。これ以上はない」という心構えでベストを尽くしてます。

今後の展開に期待大！

――今までに比べて、フィールドが広くなったり、外で戦うというシチュエーションがあったりという変化はありますか？

岡本：大平原で遊んでも『バイオ』は恐くないでしょ（笑）。だから建物の中がメインです。

――舞台が南海の孤島ということは、ジャングルで戦うシチュエーションがあるとか？

岡本：ジャングルの中でゾンビ相手に、戦うのはちょっと難しいでしょう。でも、木が密集していて入れないところにブルドーザーが人の通れる道を作ったというのなら可能かもしれない。『バイオ2』でも街のステージはあったじゃないですか。ああいう演出は欲しいですね。

――「コード：ベロニカ」というタイトルなんですが、発表会で「人の名前だ」という発言がありましたよね。

岡本：「ベロニカ」というのはゲームの中に登場する人の名前です。それ以上は、ゲームをやってからのお楽しみということで。

――期待しているユーザーに一言お願いします。

岡本：『バイオハザード　コード：ベロニカ』は、バイオシリーズのこれまでの良かった部分を全部踏襲したうえで、ドリームキャストでハードのスペックが上がったことを大いに利用して、より恐い、より迫力のあるゲームとなって生まれ変わります。期待していてください。

「今回がベスト。これ以上はない」という心構えで作ってます！

ガンマニアが気にする、銃の種類は？

この質問に関しては、岡本氏も口がかたい。「今の段階では言えません。ただ言えるのは、種類が増えるのは確実です。銃の選択は、銃としてその場に合っているかどうかを採用の基準にしてますからね。とにかく楽しみにしててくださいとしかいえないですね」とのコメント。非常に気になるポイントだが、これに関しては続報を待つしかないようだ。

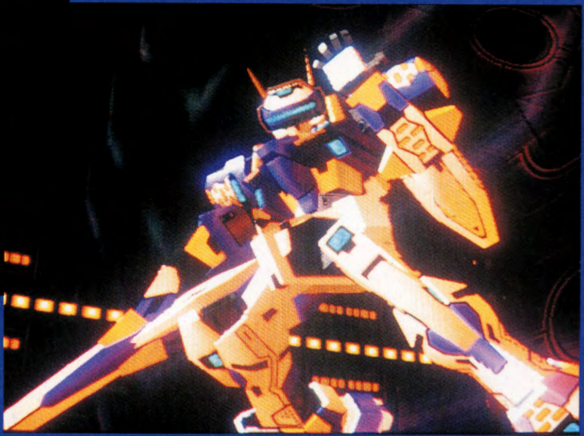
▲どんな銃が登場するのか？　いろいろ予想して続報を待とう。

電脳の戦士たちがドリーム

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

現在アーケードで大好評稼働中の『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』が、早くもドリームキャストへ移植される。新世代の対戦ゲームが家庭でプレイできる日も近いぞ!!

●ドリームキャスト　●発売日未定
●価格未定　●セガ　●ACT



対戦ゲームの新たな歴史を作った『電脳戦機バーチャロン』とは？

電脳戦機バーチャロン

オラトリオ・タングラム

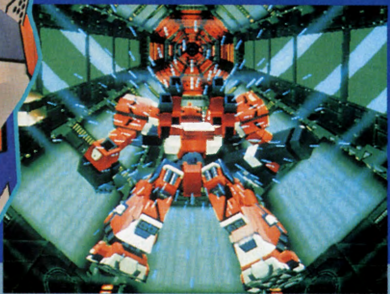
1996年にアーケード作品として登場した『電脳戦機バーチャロン』は、近未来の軍事用ロボット"バーチャロイド"を操り、3Dのフィールド上で戦う対戦型ACT。それまで同一軸上での戦いが主流だった対戦ゲームの世界に、真の意味での3Dバトルを確立した意欲作だ。そして、今回移植が決定した『オラトリオ・タングラム』はこの続編にあたり、その高いゲーム性は今も多くの熱狂的なファンを生み出している。

プロデューサー・亙重郎氏のコメント

セガAM3研
開発プロデューサー
亙 重郎 氏

今回『オラ・タン』を移植するにあたって第1に考えているのは、「アーケード版のコンセプトをドリームキャストで表現したらこうなった」と、自信を持って言える作品にするということです。ですからモデム機能を利用した通信対戦も、ぜひ取り入れたいですね。ハードのポテンシャルを最大限に活用するためには、開発に時間がかかるかもしれませんが、来年中には発売できるようがんばります。

専用コントローラの発売ももちろん考えています。また現時点で確かなことは言えませんが、サターン版のツインスティックも何らかの形で使えるようにしたいですね。またDC版の画面は、ある程度の完成度まで達した段階で紹介するつもりです。期待して下さい。



キャストで起動する!!

前作から追加された『オラトリオ・タングラム』の新要素

選べる機体は11種類＋α

プレイヤーの操作できるバーチャロイドは、前作に登場した８機種の後継・発展型９機と、新機体２種の計11機種。ただし後継・発展型とはいえ、ターボショットなどの新要素が加わったおかげで、ほぼすべてが新機体になったと言っても過言ではない。またアーケードでは、ランダムで乱入してくる隠しバーチャロイドとして「アジム」が存在した。このあたりがドリキャス版でどうなるのか、今から興味が尽きないところだ。

一新された対戦ステージ

ほかの対戦ゲームと一線を画す要素だった対戦ステージも『オラ・タン』ではすべて新しくなり、ステージ上の仕掛けも豊富になった。障害物がランダムで出現・消滅したり、ベルトコンベアーで移動したりするのをはじめ、移動を制限する沼などの地形も登場。また水中や宇宙空間など、ステージそのものが通常とは異なる場所もある。グラフィックエンジンの強力なドリキャスだけに、これらが完全移植されることを期待したい。

豊富かつ重要な特殊動作

前作と比較して２倍以上の特殊操作が用意されている『オラ・タン』。代表的なものとしては、ダッシュボタンを併用して各ショットの性質を変化させる「ターボショット」、ダッシュ中に方向転換できる「バーティカルターン」、ジャンプ中に行なう「空中ダッシュ」などがある。また各機体に変身などの"隠し要素"があるのも特徴だ。

◀ターボショットの使い分けが勝敗の鍵を握る。これは敵機をマヒさせるライデンのネットレーザー。

多彩なターボショット！

▶特殊操作による必殺技や、変身などの隠し要素も『オラ・タン』の重要なポイント。例えばエンジェランは、翼が展開して機動力がアップする。

エンジェランの華麗なる変身!!

ドリームキャスト版のプレイ環境はどうなる!?

家庭用に移植される段階で一番のネックとなるのがプレイ環境。アーケード用の筐体が特殊なだけに、ドリキャス版ではいったいどうなってしまうのか？ ここでは特に気になる３つの要素について、疑問点を検証してみよう。

1●操作方法はどうなる？

おそらく一番の問題となるのが操作方法。『オラ・タン』は操作が複雑なだけに、ドリキャスのコントローラーではどうしても無理がある。やはりサターン版『バーチャロン』のように、専用コントローラーが同時発売される可能性が高い。

◀これはサターン版のツインスティック。『オラ・タン』にもぜひ欲しい！

2●対戦画面は２分割？

対戦がメインのゲームだけに、対戦画面も気になる要素。サターン版では２分割だったが、ドリキャス版ではモニター２台での通信対戦を実現してほしいところだ。またモデムを使ったネットワーク対戦も、ぜひ標準仕様にしてほしい。

◀こちらはサターン版の画面。やはり１画面では対戦しづらいかも……。

3●新要素はあるのか？

ドリキャス版ならではの新要素にも期待が高まる。現時点では不明だが、新機体や新ステージ、特殊なモードの追加などは十分に考えられるぞ。これらの新要素に関しては情報が入りしだいすぐに続報をお知らせするのでお楽しみに。

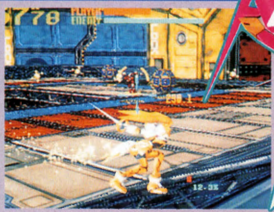
◀『オラ・タン』最終面のように、特殊な操作をするステージもある!?

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998／CHARACTER DESIGN：HAJIME KATOKI ※画面はアーケード版のものです

電子の戦場に集いし 11機のバーチャロイド

『オラ・タン』では前作からの後継・発展機９種に加え、まったく設計思想が異なる２機のバーチャロイドが追加。合計11機種もの中からプレイする機体を選択できる。各機体は、扱いやすい標準型に高機動型、破壊力重視の重武装型などどれも個性あるものばかりだ。ここで紹介する簡単な特徴をよく読んで、好みの機体を見つけよう！

▲個性豊かなバーチャロイドがなんと11機種も用意されている。キミの愛機はどれだ⁉



RVR-14
Fei-Yen Kn
フェイーイェン・ザ・ナイト

◀高速戦闘を得意とする機体。武器の威力はそれほどでもないが、クセのないものが多く扱いやすい。また謎の多い機体でもあり、耐久力が50%以下になると「ハイパーモード」が発動して、すべての能力が向上する。

MBV-707-F
TEMJIN
テムジン

▲軽・中量級バーチャロイドの基礎となったベーシックな機体。前作ではすべての面で平均的な能力を持つ機体であったが、『オラ・タン』ではさらに多彩な攻撃が追加された。

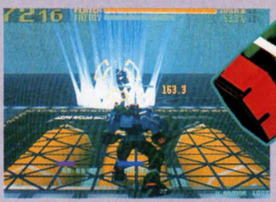
SAV-326-D
GRYS-VOK
グリス・ボック

◀前作のベルグドルの後継機にあたるグリスボック。ミサイルを主武装とし、実弾系の機体としては最大の攻撃力を誇る。とにかく派手な攻撃が多く、攻撃によっては小型のI.C.B.M（核弾頭）を発射することも可能。

RVR-42
CYPHER
サイファー

◀前作のバイパーIIの後継機にあたるサイファー。偵察機という性質上装甲は軽いが、機動性は全機体中もっとも高い。初心者にとって操作の難しい機体だが、使いこなせればかなり変則的な動きができる。また特殊操作で飛行形態に変形することも可能だ。

▶前作のアファームドをベースに、実弾系の重武装を施し火力を強化した機体。中量級の扱いやすさとグリスボック並みの火力を持つ強力な機体だ。また、ナイフを使った近接攻撃も威力が高い。



RVR-33
APHARMD S
アファームド・ザ・ストライカー

HBV-502-H
RAIDEN
ライデン

重量級バーチャロイドのベースとして、テムジンとともに開発された機体。光学兵器を主軸とする機体の中では最高の攻撃力を持つ。機動力は他の機体に劣るが、その分各部の装甲は厚い。

RVR-39
APHARMD B
アファームド・ザ・バトラー

◀前作のアファームドをベースに、格闘能力を特化させた機体。近接攻撃の間合いの広さと踏み込みのスピードを生かした、一撃離脱の戦法は強力。牽制用の火器も性能がよく、全体のバランスがいい。

XBV-819-tr
BAL-BADOS
バルバドス

▲ＥＲＬと呼ばれる遠隔操作可能な武器を持つ試作実験機。切り離したＥＲＬと本体との、時間差波状攻撃が最大の特徴だ。水中や宇宙で形状が変化する唯一の機体でもある。

RVR-68
DORDRAY
ドルドレイ

▲前作のドルカスの後継機にあたるドルドレイ。全機体中もっとも装甲が厚く、たいていの攻撃はダメージを受けずに弾き返してしまう。武器では地形を貫通する左腕のドリルと、敵機をしびれさせるレーザーが特徴的。

SGV-417-L
ANGELAN
エンジェラン

◀『オラ・タン』から登場した新バーチャロイド。敵弾を弾き返すミラー、氷の龍を呼び出してのブレス攻撃など、RPGでの“魔法”に似た不思議な武器を使用するのが特徴だ。

▶エンジェランと同じく新登場の機体。装甲を極限まで削り、瞬発力を高めてある。武装も非常に追尾能力の高い光球や相手の武器を封印するショットなど、特殊なものが多い。

RVR-87
SPECINEFF
スペシネフ

ボス&隠しバーチャロイドはどうなる？

アーケードではボス扱いだったブラットスとタングラム、そして隠しバーチャロイドだったアジム。ドリキャス版では使用できるようになるのか？

CVT-001
AJIM
アジム

◀アーケードでは、１人用モードの時にランダムで乱入してくるバーチャロイド。おもちゃのような見かけとは裏腹に凶悪な攻撃力を誇る。ドリキャス版でも登場する可能性大！

CB-97
BRADTOS
ブラットス

▲アーケードでは中盤の中ボスとして登場するブラットス。ボスとしての登場は確実だと思われるが、サターン版で使用できた前作の中ボス「ヤガランデ」のように、プレイヤーが使用できるかは不明。

9 th PLANT（final reactor）
TANGRAM
タングラム

▲『オラ・タン』のラスボス。アーケードでは宇宙空間に浮かんでいて、プレイヤー機の操作方法が地上とは異なる点が印象的だった。ドリキャス版では、この特殊なステージも完全に再現されるのか？

—A.D.2008.5.X. A

ついに発表されたイマジニア初のドリームキャストタイトル『インカミング 人類最終決戦』。戦車、ヘリ、戦闘機など、さまざまな兵器を操って、宇宙から迫り来るエイリアンに立ち向かえ！

イマジニアが贈るドリームキャスト第1弾は ミッション達成型 本格派シューティング!!

インカミング 人類最終決戦

Dreamcast

—NOW STAR

●ドリームキャスト ●12月23日発売予定
●5,800円 ●イマジニア ●STG

©Rage Software Plc 1998 ※画面は開発中のものです。

LIENS INCOMING...
西暦弐〇〇八年伍月未明、異星人襲来

突然の異星人の襲撃！　人類は苦境に立たされた

21世紀初頭、人類が宇宙への進出を果たした矢先の2008年5月。月面基地が突如ＵＦＯの大軍に襲撃される事件が起きた。エイリアンによる本格的な地球侵攻作戦が開始されたのだ。多くの宇宙施設を失い、大打撃を受ける世界各国。このままでは地球の存続すら危ういと判断した人類は、残された戦力で最後の反攻作戦を開始する！

—BUT,MANKIND IS NOT DEFEAT
しかし、人類は敗北していない

陸、海、空の広大なる３Ｄフィールド！

『インカミング 人類最終決戦』は、多数の兵器を操ってエイリアンを撃退していくＳＴＧだ。今回公開された画面を見ればわかるように、広大なフィールドはすべてフルポリゴン。さらにドリームキャストの性能を生かした特殊エフェクトが、ゲーム中の各所で使用されている。またフィールドの種類も、通常の平地から特殊な地形まで多数用意されており、バラエティに富んだ戦闘が楽しめるのだ！

▶雪原での地上戦。敵の施設を破壊するため、戦車に搭乗するのだ。

◀海上での空中戦。圧倒的な数で襲ってくる敵を撃ち落とせるか？

さまざまなプレイヤー兵器の数々！

戦車、ヘリコプター、戦闘機など、登場するプレイヤー兵器の種類が多いのも、このゲームの大きな特徴のひとつ。ゲーム中、プレイヤーはシーンに合わせて各兵器に乗り換え、エイリアンと戦っていくことになる。操縦方法は兵器によって違うので、そのゲーム性は多種多様。いってみれば、１本のソフト内にさまざまなバリエーションのＳＴＧが詰まっているわけだ。ＳＴＧファンなら、ぜひ全兵器の操縦をマスターすべし！

TING YOUR OPERATION!!
壮大な反攻作戦が、今、始まる…

GAME SYSTEM

各シナリオはフェイズ単位で進行!

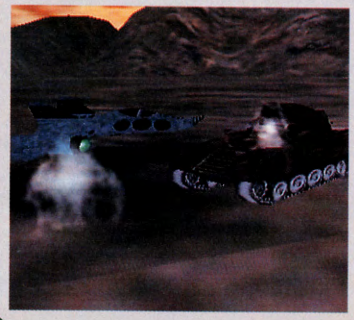
ゲームの数あるモードの中で、今回公開されたのは〝アクションキャンペーンモード〞。これは、アフリカや北極といったステージごとにシナリオが進行していくモードだ。シナリオはフェイズ単位で細かく分けられており、10フェイズをクリアすることで、1シナリオが終了するかたちになっている。各フェイズには、それぞれ目的（ミッション）が設定されており、それを達成していないと次に進むことができないぞ。ちなみにミッションは、味方基地の防衛から重要データの回収といった任務まで、使用する兵器に合わせたものが登場する。また各ミッションには連動性があり、前のミッションで入手した敵の戦闘機が、次のフェイズでの自機になる、なんて場合もあるのだ。

▲ミッションの目的は実にさまざま。メインは敵の全滅や味方基地の防衛などだが、他にもまだいろいろな種類があるぞ。

特殊なミッションも存在するぞ!

物資の補給

このミッションは、ヘリコプターを操縦して、味方の基地に補給物資を運ぶのが目的だ。プレイヤーは地上に置かれている補給物資を拾い上げ、途中で襲ってくる敵を排除しながら移動することになる。ただし物資を運びながら、敵機の飛び交う戦場をくぐり抜けるのは至難の技。はたしてキミは、無事に味方基地へたどり着くことができるか？



敵兵器の回収

こちらは地上任務。不時着した敵の戦闘機を確保するため、近づく敵戦車を壊滅させつつ、敵戦闘機の降りた地点に急行するミッションだ。もし無事に敵戦闘機を確保できれば、次以降のフェイズから、プレイヤー機として使用することが可能になる。自軍の戦力をアップさせるために、ここは何としても入手すべし！

PLAYER WEAPONS

さまざまな兵器を乗り換えるのだ!

このゲームの特筆すべき要素は、プレイヤーがシーンに合わせて複数の兵器を乗り換えることだ。兵器の種類も多く、序盤のステージに登場するものだけでも、戦車、砲台、ヘリ、戦闘機などの兵器が用意されている。ただし各兵器をうまく操るためには、兵器ごとに設定された攻撃や操縦法をきちんと覚えることが重要だ。数にまかせて攻め寄せてくるエイリアンを撃退するためにも、それぞれの特性をつかんでおこう。

航空兵器

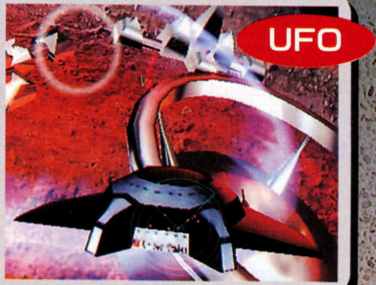
空中戦用の兵器は、大きく分けるとヘリコプター、戦闘機の2種類。現実の兵器の性能を考えると、ヘリコプターは機動性、戦闘機はスピードに優れていると思われる。また敵機を確保すれば、高性能の敵戦闘機を操ることも可能だ。

地上兵器

地上戦の主役はやっぱり戦車。対地、対空戦車はエイリアンの兵器を相手にしても、決して劣ることのない性能を秘めている。一方、砲台は基地の防衛が主な任務。上空の敵を確実に狙い撃ちしていこう。

宇宙戦闘機

右の画面写真を見ると、どうやら戦いの舞台が宇宙に移ることもあるようだ。ここでは、エイリアンのテクノロジーが生み出したUFOに乗りこんで戦うことになると思われる。現時点でUFOの性能を知ることはできないが、非常に強力な兵器であることは間違いないだろう。



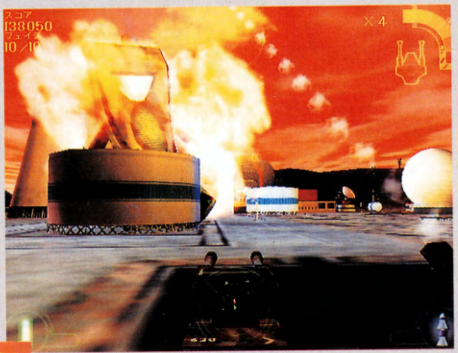
ACTION CAMPAIGN

ここでは、実際のアクションキャンペーンの序盤の展開を紹介していく。それぞれ人類最終決戦のスタートとなる重要ステージだけに、失敗は許されない！

SCENARIO1 アフリカ・ケニア ADATA基地ヲ防衛セヨ!

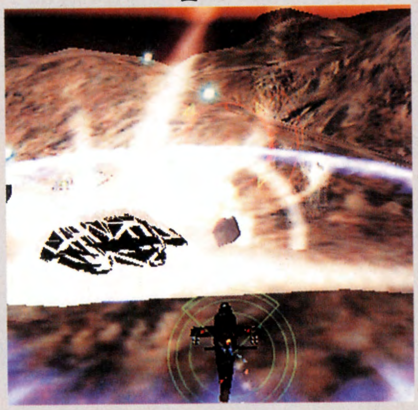
月面基地を始めとする宇宙開発拠点を次々とエイリアンに襲撃され、劣勢に立たされた人類。だが、人々はまだ希望を失ってはいなかった。そんな状況の中、エイリアンが北極に基地を建設していることが急報される。それを知った各国首脳部は、反攻作戦の手始めとして、アフリカのキリマンジャロに対エイリアン探知施設〝ADATA〟基地を建設し、北極拠点の壊滅計画を立てた。だが、そのことが敵側に知られてしまい、建設中の基地が急襲を受けてしまった。プレイヤーは防衛隊を指揮し、基地を死守するのだ！

フェイズA Gunners Section



▲砲台を操り、基地に近づくＵＦＯを打ち落とすフェイズ。施設が破壊される前に敵を撃ち落とせ！

フェイズB Helicopter Section



◀ヘリコプターを操り、敵を殲滅する。まず最初は、ヘリの操作に慣れることが重要だ。

◀ＡＤＡＴＡ基地の中心施設である大型レーダー。これを破壊されると基地の機能は停止してしまう。

フェイズC Tank Section

▶地上から迫ってくるエイリアンの相手は、戦車隊の役目だ。基地に近づかれる前に叩き潰せ！

Next Phase!

ステージ１、２とも、今回紹介する３つ以外に７つのフェイズが用意されている。同じ兵器に乗っていても、フェイズごとにミッションの内容は変化するぞ。

SCENARIO2 北極 輸送拠点ヲ確保シ、敵拠点ヲ叩ケ!

ＡＤＡＴＡ基地を守り抜いた地球軍は、予定通りエイリアンの北極基地へと接近する。だが彼らを待ち受けていたのは、特殊なバリアに守られた大量の敵拠点群だった。味方の補給線となる飛行場を確保し、敵の拠点を破壊しなければ、人類に未来はない。バリア発生元のシールド施設を破壊し、拠点を叩け！

◀北極にはかなりの数の敵拠点が存在する。バリアを破壊し、衛星からのレーザー攻撃で一掃してやろう。

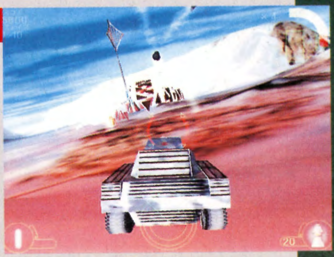
フェイズA Guard Section

◀敵機に襲われる仮設飛行場。ここでは輸送機が離陸するまで、敵の攻撃を防がなければならない。

▶輸送機の離陸後も油断は禁物。戦闘機で護衛しながら先に進もう。

フェイズB Tank Section

▶敵基地のバリアを破壊するため、地上部隊が発進。シールド施設を壊せば、上空からの攻撃が可能になる。



フェイズC Fighter Section

◀捕獲した敵の戦闘機に搭乗し、反撃を開始！ 敵の巨大戦闘機を破壊すれば、北極基地の壊滅はもう目前だ！

ドリームキャスト

ついにDC版画面公開！

Virtua Fighter 3tb™

３Ｄ対戦格闘アクションの最高峰となる『バーチャファイター３tb』（以下『tb』）。第２回目となる今回は、初公開となるドリキャス版画面とともにキャラクターを紹介していく。

Dreamcast

●ドリームキャスト ●11月27日発売
●5,800円 ●セガ ●FTG

完成間近の11人のキャラクターに迫る！

ついにドリキャス版画面が公開された『tb』。まだ開発80パーセントながらも、すでに実機上でプレイも可能になっている。今回は葵を除く11人のキャラクターの特徴や『VF2』からの変更点など紹介していくが、画面を見てもらえればそのデキの良さは一目瞭然。グラフィックに関しては何も言うことはないだろう。残念ながら新キャラである葵はまだ紹介できないが、他のキャラを見る限り心配をする必要はなさそうだ。なお、気になるオリジナル要素については、現時点では詳しいことはまだわかっていない。これらについては次号で紹介していくぞ。

◀オリジナル要素といえばデュラル。あのコマンドで使えるのか？

▲葵の振袖の揺れや、降ってくる雪などは再現できるのだろうか？

あと少しで遊び放題!!

◀ジャイアントスイングなどで見られる残像も完全に再現しているのだ。

CHECK!

アーケードスティックも同時発売

今回新たに明らかになったのがこのアーケードスティック。形や性能などはサターン版のバーチャスティックと同じに見えるが、スティック中央にビジュアルメモリを差し込む穴があるのが特徴。もしかしてこれを使った新要素が入るのだろうか？

◀６つボタンなので『tb』以外の格闘ゲームにも対応する。

※画面は開発中のものです。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1998

結城晶 ―― YUKI AKIRA

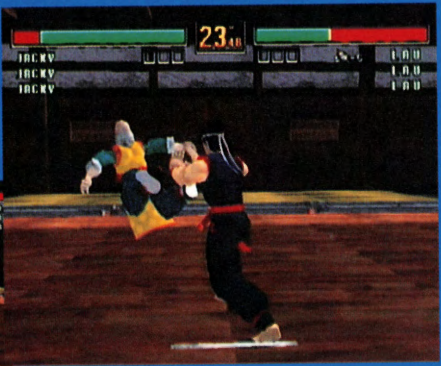
一撃必殺の破壊力を秘めた八極拳の使い手

『２』では硬化時間の短い裡門頂肘（躍歩頂肘）を武器に、スキあらば３段技の投げコンボである崩撃雲身双虎掌を叩きこんだ。『ｔｂ』ではこれに新技の馬歩衝靠や、性能の変化した崩し技（ガードを強制的にはずす）を絡めた攻めが加わる。ちなみに『１』から続いてきた鉄山投げ（※）は『ｔｂ』でついになくなった。

◀『２』の特徴であった猛虎硬爬山による尻もちはなくなった。

相手を浮かせたあとは…

これが決まれば一発逆転だ！



▲投げ技だった崩撃雲身双虎掌は打撃技に。また２段目以降は投げ抜けシステム（※）により回避可能になった。

◀▲投右端脚（上）や馬歩衝靠（左）で相手を浮かせたあとは、空中コンボのチャンス！アーケードでは新必殺技となる修羅覇王靠華山を決めていたが、ドリキャス版でも可能か？

影丸 ―― KAGE MARU

素早い動きと豊富な投げを使いこなす葉隠忍者

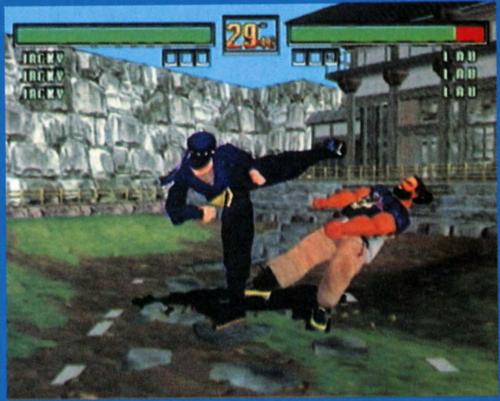
投げ技の弧延落からの空中コンボが爆発したカゲ。『ｔｂ』でも相変わらず頼りになる技として活躍するが、投げ抜けシステムにより確実に決めることは難しくなってしまった。だが、忍者の特性を活かした素早い動きは健在で、『ｔｂ』ではふところに潜り込んでアッパーを突き上げる影刃や、後ろを向いてからサマーをする裏水車など、派手な技を覚えた。

◀▲バック転をして後ろにいる相手を投げる闇霞。技のモーションやダメージなど、アーケード版とまったく同じ。ただ、決めるチャンスは少ないけど……。

リプレイシーンもバッチリ！

▲リプレイシーンも完成しているが、スローにすることはできるのだろうか？

▶ダウン攻撃の代わりとして使っていく下段技の流影脚。



◀使い勝手のいい旋蹴りは『ｔｂ』でも変更点はなく、判定、ダメージ、リーチともにすべて優秀。

※鉄山投げ……『１』、『２』では鉄山靠が出ている最中に相手に投げられてしまう（しかも間合いは無限）。

※投げ抜けシステム……『２』では基本投げ（Ｐ＋Ｇ）しか投げ抜けできなかったが、『tb』ではすべての投げ技（各投げ技コマンド＋Ｐ＋Ｇ）を抜けられるようになった。

ジャッキー・ブライアント —— JACKY BRYANT

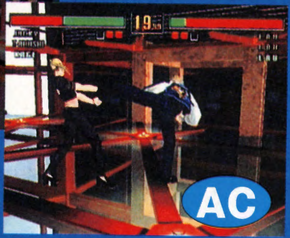
多彩なコンビネーションで相手を抑え込む

打撃からの派生技が一気に増えたジャッキー。ライジングエルボーやジャブストレートから裏拳を繰り出したり、ローキックを2回出せるようになり、ディレイ（※）を意識させた攻めで相手を抑え込む。蹴りを5発放つライトニングキックや、かかと落としを決めるスピンヒールソードも覚えたが、『2』でメインだったスラントバックナックルが使いにくくなってしまった。

▲ジャッキーの代名詞とも言えるサマーソルトキック。『tb』ではヒットさせると挑発（？）を決める。

◀新たな投げ技、サディスティックハンギンニーも追加。

▶スラントバックナックルはカウンターでも浮かなくなった。

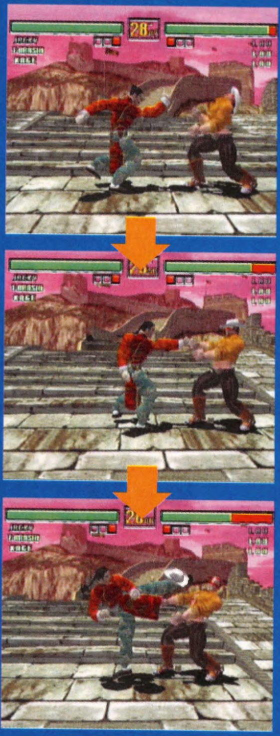


▲体力を一気に奪う技はあまりないが、細かい連係を駆使することでどのキャラとも対等に戦えるジャッキー。

ラウ・チェン —— LAU CHAN

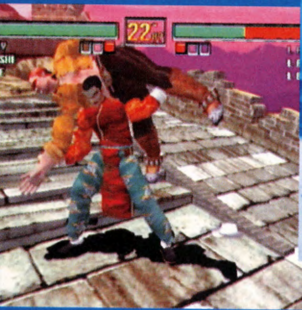
接近戦で威力を発揮する伝説の虎燕拳継承者

斜上掌や斜下掌からのコンビネーションでラッシュをかけ、相手を押しまくるラウ。『tb』でもそれは変わらず、体重の軽いキャラにとっては脅威となる。また、『tb』ではカウンターでなくても相手を浮かせることができる飛燕転身掌や、判定の強い燕子掌などもマスターした。数少ない下段技の地掃腿は技のモーションが変化し、スキが大きくなってしまった。



◀斜上掌からの双拳旋風腿は、画面では蹴りが当たっているが実際は連続ヒットしない。

▼肩から相手を真下に叩きつける肩車頭落は、『1』からずっとラウの基本投げだ。



▲地掃腿は『2』では両足を使って攻撃していたが、『tb』では片足で攻撃する。

▲しゃがみ状態から繰り出される腿登裏旋脚は、ダメージも高く相変わらず強力だ。

※ディレイ……技を出すタイミングをズラして、相手に反撃されないようにするテクニック。

サラ・ブライアント —— SARAH BRYANT

長い足技と細かい連係を活かして攻める

肘から膝へと連係させるダブルジョイントパットを絡めた攻めは『ｔｂ』でも健在。さすがにカウンターのしゃがみパンチからのコンボサマーソルトキックはつながらなくなったが、戦術的には『２』とあまり変わらない。なお、新たに膝蹴りを２発叩きこむライジングニーダブルや、レッグホールドスローなどの投げ技も追加されたぞ。

▼トーキックからは浮かせ技であるトーキックジャックナイフに派生できる。

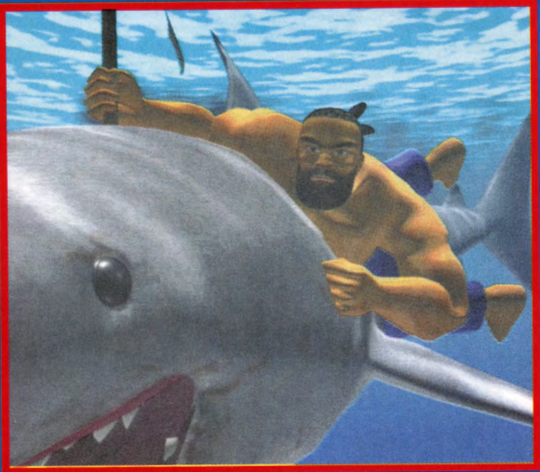
ヒット&アウェイが基本か!?

▲『1』からあるニーキックは、中段判定で当たれば相手を浮かすことができるぞ。

▶ジャッキー同様、サマーソルトキックは威力が高いので空中コンボに組み込むと強い。

▲相手の頭上を飛び越えて裏に回るムーンサルト。この技自体はダメージがない移動技で、後ろを振り向いてからでも出せる。相手の起きあがりにでも使っていくか？

勝ちポーズもすでに完成



ジェフリー・マクワイルド —— JEFFRY McWILD

パンクラチオンを駆使して戦う格闘のエキスパート

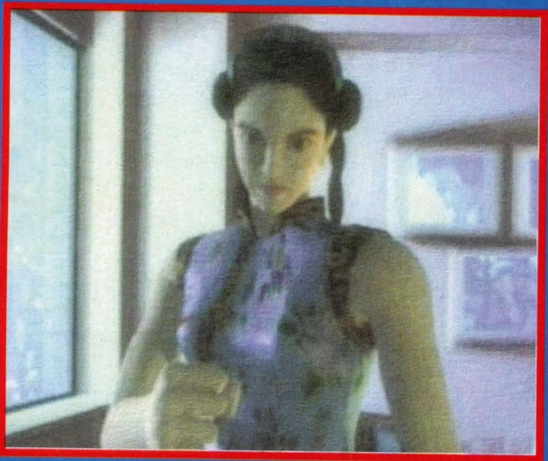
『２』では最強の投げ技スプラッシュマウンテンを使いまくっていたが、投げ抜けシステムによりちょっと辛くなってしまった。だが、代わりに投げ技の数が豊富になり、さらにダウンした相手を起こすデビルリバースクローまで習得した。『ｔｂ』ではこの技を使って、相手をリングアウトさせていく戦法が非常に強力だ。

◀新たに追加されたフルスイングハンマーは、片手を大きく振りかぶってから強烈な一撃をお見舞いする。

▲相手の直線的な技はタイミングよくエスケープをすれば避けることができる。
◀新技のミドルヘルスタップをウルフに避けられてしまう。このあとは反撃が待っている。

やっぱりとどめはスプラッシュマウンテン

▶スプラッシュマウンテンは投げ抜けはされるようになったものの、まだまだ使えるぞ。



パイ・チェン　PAI CHAN

素早い動きと手数の多さで相手を打ちのめす

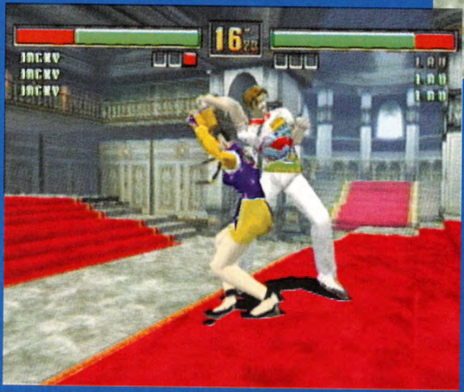
カウンターからの投げと、他のキャラより出の早いパンチでラッシュをかけたパイ。『tb』では蒼下捶という下段パンチから派生するコンビネーション技や、背転脚からフェイント技である連旋背転脚が新たに加わった。さらに当て身技はコマンドが変化し、膝なども新技の膝転倒海でとれるようになった。なお、『2』で使えた穿冲拳は、性能は変わらない。

▼後ろを向いた状態でエスケープをすれば、すぐに正面に振り向けるようになった。

ダウン攻撃で追加ダメージ！

▲▶大ダメージを与える技は持っていないが、素早い攻めで翻弄して相手の体力を少しずつ奪っていく。

▶大投げ技を抜けられたあとの攻防も熱い『tb』。ちなみに上の投げ技は『2』でもあった転身捜倒。



▲穿冲拳は『2』からガードされても反撃を受けない優秀な技だ。

瞬帝　SHUN-DI

すべての技がトリッキーなつかみどころのない酔拳使い

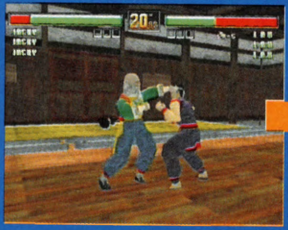
『2』ではトリッキーな技で相手を誘い、スキをついて技を当てていったシュン。『tb』でも基本は変わらないが、怪しい技が追加されたおかげでより酔拳らしい動きができるようになった。また、投げ技の種類も豊富になり、とくに相手の背後をとる転身縟膀からの空中コンボは非常に強力だ。さらにシュンの命ともいえる酒も、コマンドで任意に飲むこともできる。

◀転身双冲掌はヒットすれば酒を5杯飲めるぞ。

▶『tb』では逆立ち以外にも寝ることが可能。

▶逆立ちから足をバタつかせて蹴りを放つ倒身連脚は『2』から継承している。

相手が冷静さを失えばもうこっちのものだ！



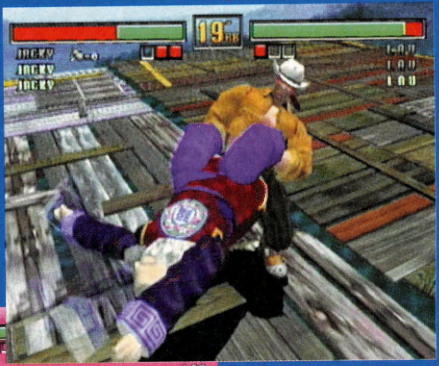
酔えば酔うほど強くなる!!

▲酒歩転身肘が決まれば酒を飲める。ちなみに『tb』では飲酒量が画面上部に表示されるようになった。

ウルフ・ホークフィールド ―― WOLF HAWKFIELD

動きの鈍さはパワフルな打撃と投げでカバー

カウンターのパンチからのジャイアントスイングとしゃがみ投げが脅威だったウルフ。『tb』ではニーブラスト以外の浮かせ技であるショートショルダーと豊富な投げ技で相手を追い詰めていく。また、プロレスを主体とした打撃技も増え、待望のよろけ（※）技のコメットフックやグリズリーラリアートなどの下段技も追加されてパワーアップした。

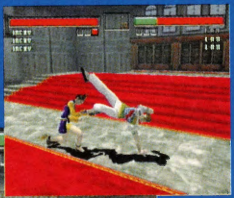


◀▲体力の半分を奪う、まさにウルフのステイタスとも言えるジャイアントスイング。今回は、相手に残像（エフェクト）がつくようになり、ますます格好よくなった。ウルフを使うならこの技を覚えるしかない!?

リオン・ラファール ―― LION RAFALE

螳螂拳を使った素早い攻撃でジワジワと体力を奪う

使える打撃技が増え、投げ技も豊富になったリオン。打撃技ではよろけを誘う盤肘から盤肘連環手が出せたり、転身螳螂連脚など新しい派生技も追加されている。また、出しにくかった下段技の穿弓腿や、軸をズラす麿盤手などはコマンドが簡単になった。投げ技の種類も大幅に増え、選択肢の幅が広がった。



▶使いやすくなった穿弓腿。でもガードされるとスキが大きい……。

▶擺下尖転はダメージのない投げ技だが、相手の背後を取れる。

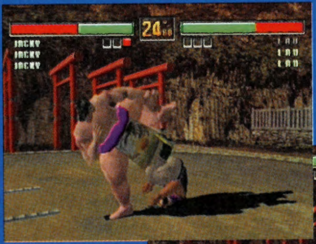
◀リオンのメインとなる盤肘。今回も一歩前に踏み込んでから出すようになっている。

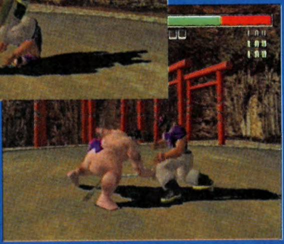
鷹嵐 ―― TAKA ARASHI

巨体を利用した大技で一瞬で相手を葬る相撲取り

『tb』から参戦した鷹嵐はすべての技の威力が高く、逆にガードされてしまうと硬直時間の長い技が多い。相手が攻めてきたところに技がヒットすれば軽く体力の半分を奪えるぞ。また、全キャラ中もっとも体重が重いため、空中コンボをくらいにくいという利点もある。一方エスケープを含めた移動スピードが全キャラ中一番遅いのが欠点だ。

▼技が出るまでは非常に遅いが、ダウン攻撃として使える四股蹴り。





▶相手の足元を払う2段攻撃の露払い。鷹嵐の技の中では比較的スキが少ないかも？

◀鷹嵐が持つ投げ技で最大の威力を誇る合掌捻り。これで一発逆転を狙うしかない！

※よろけ……相手がしゃがんでいる状態の時に、特定の技を当てることで相手の体勢を崩すことができる現象。

謎いっぱいの遺跡ダンジョンで

◀▲ドリームキャストのスペックをフル活用した戦闘シーン。こんなド派手な演出が、ごくあたり前のようにバリバリなされているのだ!!

ドリームキャスト 第1弾本格派RPG

神機世界 EVOLUTION

エヴォリューション

先史の超文明が滅んで何万年も過ぎた世界の物語『神機世界 エヴォリューション』。第2報めとなる今回は、出逢い、冒険、そして戦闘の3ポイントにわけて、本作の魅力に鋭く迫っていくぞ。中でも、開発者のコメント「E・Question」は要チェックだ！　コミカルでかわいい、そして胸躍る世界への扉が、'98年年末、開かれる！

Dreamcast

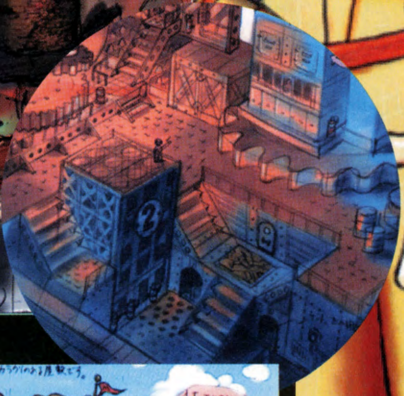
●ドリームキャスト　●12月23日発売　●5,800円
●セガ／ESP／スティング　●RPG

©SEGA ENTERPRISES,LTD. & ESP,1998 企画・開発 STING　※画面は開発中のものです。イラストはイメージです。

Let's 宝探し(トレジャーハント)!!

◀▲物語の中では、さまざまな人々に出逢い、さまざまな場所を探検していくことになる。

見たことも聞いたこともない世界へ



めざすは、一流の冒険家 マグ・ランチャー

STORY

代々著名な冒険家を輩出し、名家を誇ってきたランチャー家。しかし現在は、かつての名声は消え、没落の一途をたどっていた…。そんなランチャー家の1人息子・マグは、冒険に出たまま行方不明の両親の安否を気づかいながらも、両親の影響を受け一流の冒険家をめざしていた。

両親からの連絡が途絶えてから1カ月ほどたったある日。父親の手紙を持った少女がマグの家を訪ねてきた。彼女の持っていたその手紙には「私が戻るまでこの娘（リニア）を守ってやってくれ。頼んだぞマグ。」と書かれていた…。はじめは誰にも心を開かなかったリニアだったが、月日が過ぎるとともに、いつしかマグと行動をともにするようになっていた。

2人は毎日、執事・グレの見守る中、遺跡を探索する生活を送っていた。しかし、ある事件をきっかけに、冒険に出ることになる…。

主人公のマグは、16歳の少年。冒険家の両親にあこがれ、彼自身も冒険家を志している。短気ですぐカッとなる性格だが、何事にもくじけない強靭な根性も持ち合わせている。先史の文明の遺産「サイフレーム」の数少ない使い手でもある。

出逢い

いろんな場所で いろんな人が キミを待っている

主人公・マグが住んでいるパンナムタウンは、山の斜面にあり、海を見渡すことのできる坂道の多い町のようだ。マグはこの町を拠点として冒険を続けることになるぞ。町中には個性的な住人ばかり。行き交う人々に話しかければ、それぞれほほえましいリアクションで、キミの言葉に耳をかたむけてくれるハズだ。会話の中には、冒険のヒントが隠されているかも？

さあ、みんなの話を聞いて冒険をしたくなったら、ソシエテに向かおう！

酒場

▲冒険のための情報収集といえば、やっぱり酒場。イカしたバーテンダーがマグを迎えてくれるぞ。

給水塔

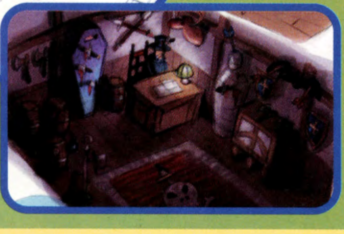
▶山の中腹には、給水塔が立っている。マグたちの遊び場なのかな？

パンナムタウン

ソシエテ

▲「ソシエテ」とは、先史文明を調査している機関。ここで遺跡探索の許可を取るのだ。

改造屋



▲▶パンナムタウンには、怪しい雰囲気のサイフレーム改造屋がある。腕前はピカイチとか？

E·Question ～町～

『エヴォリューション』は、基本的に1つの町がゲームの中心となっています。主人公のベースキャンプの役割を果たしているといえるでしょう。町のまわりに遺跡があり、町と各遺跡の往復を繰り返すことで、ゲームは進行するのです。もちろん町の中でも、イベントはいくつか発生しますが、どんなモノかはまだナイショ。町だけでなく、港や飛行場でもイベントは発生しますよ。

登場人物

壮大なストーリーが展開していく中で、マグはたくさんの人物と接していくことになる。ここでは、現状で明らかになっているキャラクターを紹介するぞ。これら個性豊かなキャラたちが、どのように物語に関わってくるのか、今から気になるところだ。もちろん、他にもさまざまなキャラが登場するけれど、今回はヒミツ。続報で徐々に紹介していくので、期待していてね。

リニア・キャノン

◀透き通るような肌と、つぶらな瞳が印象的な本作のヒロイン。出身地や年齢（推定では17歳）など、一切謎に包まれている。性格はおとなしく、生真面目。唯一マグにだけ、心を開いている。

グレ・ネイド

▶ランチャー家の執事（58歳）。その容姿とは裏腹に、戦闘能力に長けており、非常に頼れる存在だ。マグのことを「ぼっちゃん」と呼ぶため、マグに煙たがられている。

冒険

人跡未踏のあの場所へ準備を整え飛び出そう！

町のソシエテで遺跡探索の許可を得たマグたちは、いよいよ冒険に出発！　遺跡内部に眠る先史の遺産を求めて探検することになるぞ。これらの遺跡内には、恐ろしいモンスターやトラップがマグたちの行く手を阻んでくるので気をつけよう。また、マグたちと同じように、先史の遺産を求めている者たちもいるらしく、彼らと遺産の争奪戦になることも？　危険いっぱいの冒険の数々を、はたして切り抜けることができるだろうか？

▲何万年も前に滅びてしまったという先史文明。かなり文明は発達していたようだが、なぜ滅亡したのかは謎。

謎に包まれた遺跡を徹底的に調べつくせ!!

▲遺産を狙っている者に襲われる場面のようだけど、こんなカーチェイスもある!?

E·Question ～オートメイキングダンジョン～

本作は、「何度でも遊べるゲーム」をコンセプトにしています。このコンセプトに通じるシステムが「オートメイキングダンジョン」といえるでしょう。このシステムに関しては、すでに『バロック』での実績がありましたので、自信がありますね。

ダンジョンは全部で5つあります。それぞれ水、塔、森、氷、そして溶岩をイメージして構成されています。敵やトラップもそれぞれ違ってて、楽しいですよ。

ペッパー・ボックス

▶第三帝国と呼ばれる未知の国家からやってきた女流冒険家。非常に明るい性格で、ワイルド＆ダイナマイツなボディの大人の女性（24歳）だ。戦闘では、その魅力的なボディを利用した攻撃もあるのだろうか？

チェイン・ガン

▶ランチャー家と犬猿の仲である、ガン家の１人娘（15歳）。冒険家としての能力は、マグとほぼ互角だという。気性が荒く、ワガママで負けず嫌いな彼女は、マグに気があるらしいのだが…。さて、恋の行方はどうなるのかな!?

E·Question ～キャラクター～

本作は、「肩の力を抜いて遊んでもらいたい」というコトも、コンセプトの１つです。３Dというとリアル志向になりがちですが、本作はこのコンセプトにしたがい、「3Dならではのデフォルメ表現」を意識して作っているのです。キャラ名も軍事用語が由来になっていたりと、とにかくユニーク！　ちなみに、名前と同じ武器を装備させると強くなることはないです（笑）。

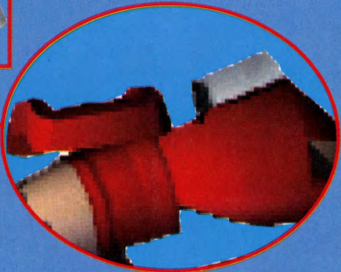
戦闘 先史の文明の力でジャマするヤツをぶっ飛ばす！

マグたちは、遺跡内部にあるお宝を手に入れ、ソシエテに持って帰らなければならない。ただし、そこに棲息している恐ろしい生物や、お宝を守る魔物が徘徊しているので、お目当てのお宝を手に入れるためには、それらのモンスターと戦闘しなければならないのだ。戦闘では、基本的に先史の機械「サイフレーム」を活用して、戦っていくことになるぞ。なお、戦闘シーンは、デフォルメされた演出とド派手なエフェクトにより、見ているだけでもおもしろいのだ！

E・Question ～モンスター～

かわいらしいモノからグロテスクなモノ、わけのわからないモノなど、約40種類以上のモンスターを用意しています。容姿も独特なのですが、動きもかなりうまく表現できたと思いますので、そちらもぜひ注目してほしいですね。

サイフレームと呼ばれる道具で攻撃



先史文明の遺産である機動支援ユニット「サイフレーム」。戦闘では、これを活用して敵を撃破していくぞ。このサイフレームには、さまざまなタイプがあり、マグの場合は肩に装着する（本体は背中にある）タイプ。なおサイフレームは、それと相性の良い人しか扱うことができないぞ。

▲サイフレームを扱える人のことを総称して、「サイフレーム使い」と呼ぶ。主に冒険家が多いようだ。

パーツを変えれば、攻撃方法が変わる

サイフレームには、さまざまなパーツを装備可能で、装備したパーツしだいで、機能を変化させることができる。パーツによっては、炎を噴射したり、高速で移動して攻撃したりできるのだ。

いろんな攻撃方法！

▲▶同じサイフレームでも、パーツを変えればこんなにも攻撃方法が変化。

E・Question ～サイフレーム～

サイフレームは、マグ、チェイン、ペッパーが装着している3タイプがあります。サイフレームの技の数はかなり多く、それぞれ演出も異なっています。必見です！

戦闘の流れは？

戦闘には、遺跡内を徘徊している敵に接触したり、特定のイベントが発生したりすると突入する。なお、戦闘の操作形式はコマンド選択タイプだから、ＲＰＧ初心者でも安心してプレイできるようになっているのだ（戦闘の流れについて右図を参照のこと）。とはいえ、敵との位置関係や行動の順番に気を配らなければならないなど、戦略性の高いシステムが取り入れられているので、上級者も満足してプレイできるぞ。

▼敵との距離により、与えるダメージや受けるダメージ量が異なる。また、次の行動までの時間も変化してくるぞ。

戦闘の大まかな流れ

- 敵に接触 イベント で戦闘突入！
- ▶ アクションメーター順にコマンド入力（コマンドは攻撃／技／移動／道具／防御／待機の6つ）
- ▶ 敵、味方どちらかが全滅するまで繰り返す
- ▶ 敵全滅 ▶ **勝利** 経験値、お金を獲得
- ▶ 味方全滅 ▶ **敗北** 持っていた消耗品がなくなり、町へ戻される

アクションメーターで行動の順番が一目瞭然

戦闘中には、アクションメーターと呼ばれるモノが表示される（画面右側に表示）。これは行動ターンの回ってくる順番を意味し、その順番はキャラの顔で表示され、一目でわかるようになっているぞ。ちなみに、行動の順番はそのキャラの素早さだけでなく、立っている場所や実行した行動によっても変わってくる。そのため、素早いキャラが必ずしも早く行動できるとはかぎらないのだ。

▲動作の大きい行動をした後は、なかなか次の行動ターンは回ってこない。

アクションメーターがこういう場合は
①マグ
②リニア
③敵
④敵
の順に行動

E·Question ～戦闘～

飽きることなく何度でも楽しんでもらうために、戦闘シーンを「コミカルで見ていて楽しいもの」にすることを第一に考えました。システムについても、気軽にドリームキャストのゲームを楽しんでもらいたいという考えから、なじみやすいモノを意識して作ったんですよ。

▶多彩なカメラアングルにも注目！

かっこいい演出が盛りだくさん！

敵の接触の仕方で戦況が変化

◀敵との向きに注意しながら、遺跡内を探索していくのだ!!

敵に接触することで戦闘に突入するのだが、その接触した方向によって、戦況が大きく変わってくるぞ。背後からアタックすれば先制攻撃を仕掛けることができ、逆に背後から攻撃されれば奇襲を受けることになるのだ。

旅先での出会いから始まる新たな恋物語

北海道で知り合う8人の女の子と、コミュニケーションを通してステキな恋愛ドラマが描かれる、新感覚ゲーム『北へ。』。今回は、会話システムの詳細に加えて、ラジオ番組の情報もお届け！

北へ。
White Illumination

Dreamcast

愛田めぐみ
PROFILE
- ●学年：中学３年生
- ●血液型：O型
- ●身長：143cm
- ●体重：35kg
- ●趣味：絵はがき集め
- ●ＣＶ：大谷育江

動物が好きなめぐみは、両親が経営している牧場でよく牛の世話を手伝う。ちょっとドジなところがあり、性格は明るくてがんばり屋さん。趣味は、絵葉書集めと星を眺めること。琴梨とはいとこ同士。

春野琴梨
PROFILE
- ●学年：高校１年生
- ●血液型：O型
- ●身長：152cm
- ●体重：42kg
- ●趣味：料理
- ●ＣＶ：千葉紗子

料理が得意で洗濯や掃除が好きという琴梨は、とても家庭的な女の子。性格は明るく世話好きなので、周囲の人から好かれるタイプだ。学校ではテニス部に所属し、同じ学校に通う鮎とは、大の親友。

"大好き"な気持ちを大切に……

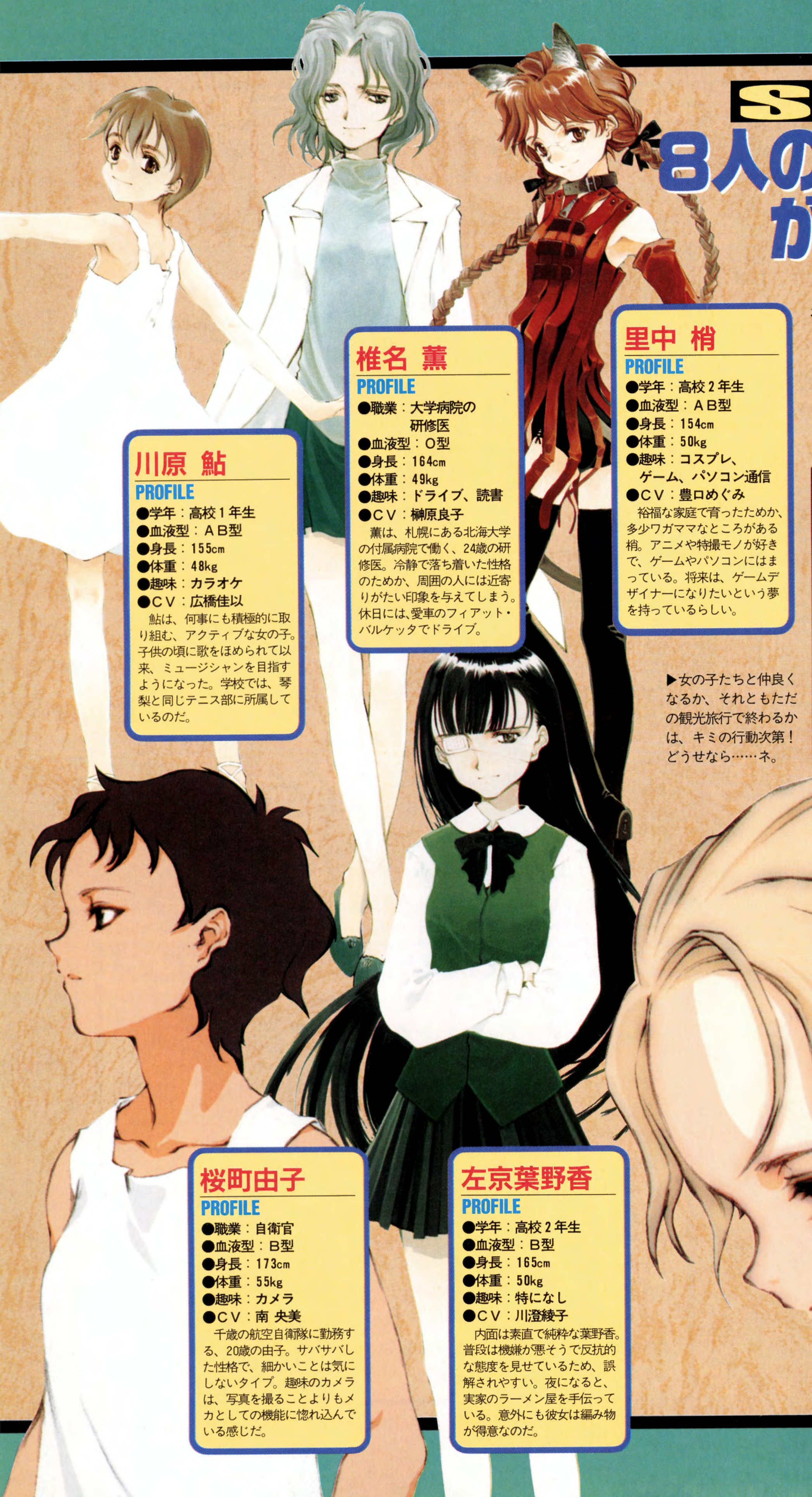
この『北へ。』は、"「大好き」って言いたい、言われたい……"という気持ちをメインテーマに、人との触れ合いや心の交流が体験できるゲームなのだ。物語の舞台となるのは、牧場もあれば時計台もある、雄大な自然と近代的な都市が共存している北海道！　ここで繰り広げられる恋愛ドラマでは、新開発のコミュニケーション・ブレイク・システムにより、女の子とのコミュニケーションがよりリアルに楽しめるのだ。また、ドリームキャストが実現した、繊細な２Ｄキャラクターと実写による美しい背景にも注目してほしい。キャラクターデザイン担当のＮＯＣＣＨＩ氏が描く魅力的な女の子たちと、取材ロケによるリアルな実写の背景が合成された画面は、まさに圧巻!!

▶ドリームキャストだからこそ実現した、美しい背景とキャラクターとの融合。

◀女の子たちとリアルな会話を楽しむために開発された、このゲーム独自のＣ.Ｂ.Ｓ.。

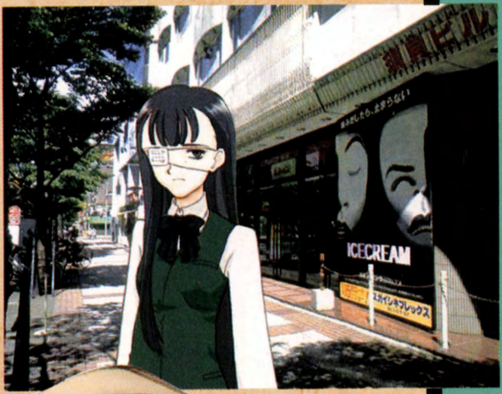
●ドリームキャスト　●'99年２月発売予定
●価格未定　●ハドソン　●トラベルコミュニケーション

©SEGA ENTERPRISES,LTD., ©HUDSON SOFT
©RED／広井王子　イラスト:NOCCHI(RED) ※画面は開発中のものです。



STORY
8人の女の子たちがキミを待つ

主人公であるキミは、東京に住む高校2年生。キミは夏休みと冬休みの2回、ゲームの舞台となる北海道へ観光で訪れることになる。北海道では、ここで紹介している8人の女の子たちがキミとの出会いを、楽しみに待っているのだ。はたして、どの子に〝大好き〟が伝わるかな？



▶女の子たちと仲良くなるか、それともただの観光旅行で終わるかは、キミの行動次第！どうせなら……ネ。

川原 鮎

PROFILE

●学年：高校1年生
●血液型：AB型
●身長：155cm
●体重：48kg
●趣味：カラオケ
●CV：広橋佳以

鮎は、何事にも積極的に取り組む、アクティブな女の子。子供の頃に歌をほめられて以来、ミュージシャンを目指すようになった。学校では、琴梨と同じテニス部に所属しているのだ。

椎名 薫

PROFILE

●職業：大学病院の研修医
●血液型：O型
●身長：164cm
●体重：49kg
●趣味：ドライブ、読書
●CV：榊原良子

薫は、札幌にある北海大学の付属病院で働く、24歳の研修医。冷静で落ち着いた性格のためか、周囲の人には近寄りがたい印象を与えてしまう。休日には、愛車のフィアット・バルケッタでドライブ。

里中 梢

PROFILE

●学年：高校2年生
●血液型：AB型
●身長：154cm
●体重：50kg
●趣味：コスプレ、ゲーム、パソコン通信
●CV：豊口めぐみ

裕福な家庭で育ったためか、多少ワガママなところがある梢。アニメや特撮モノが好きで、ゲームやパソコンにはまっている。将来は、ゲームデザイナーになりたいという夢を持っているらしい。

ターニャ・リピンスキー

PROFILE

●職業：ガラス職人
●血液型：A型
●身長：158cm
●体重：45kg
●趣味：散歩
●CV：坂本真綾

ターニャは、小樽の運河工芸館に勤める16歳のロシア人。内気で泣き虫な性格だけど、芯は強いものを持っている。亡くなった父が形見に残したペンダントの色を再現しようと、日々研究をしている。

桜町由子

PROFILE

●職業：自衛官
●血液型：B型
●身長：173cm
●体重：55kg
●趣味：カメラ
●CV：南 央美

千歳の航空自衛隊に勤務する、20歳の由子。サバサバした性格で、細かいことは気にしないタイプ。趣味のカメラは、写真を撮ることよりもメカとしての機能に惚れ込んでいる感じだ。

左京葉野香

PROFILE

●学年：高校2年生
●血液型：B型
●身長：165cm
●体重：50kg
●趣味：特になし
●CV：川澄綾子

内面は素直で純粋な葉野香。普段は機嫌が悪そうで反抗的な態度を見せているため、誤解されやすい。夜になると、実家のラーメン屋を手伝っている。意外にも彼女は編み物が得意なのだ。

SYSTEM
C.B.Sの詳細を解説
コミュニケーション・ブレイク・システム

C.B.S.の基本的な流れ

ここでは、実際に会話をブレイクする3つのタイミングを紹介しつつ、基本的な会話の流れを見ていくぞ。タイミングによる内容の変化に注目！

会話A

①会話の途中でブレイク
相手のセリフが流れている途中で、話題を中断する。もう一度、その話題について聞き直したり、話題をキャンセルできる。

②会話の間でブレイク
会話と会話の間でブレイクした場合、相手の話題に対して相づちを打ったり、さらに自分から話題を膨らませることが可能。

③会話の頭でブレイク
次の話題が始まると同時にブレイクすると、聴き逃してしまった〝会話の間〟でのタイミングへ戻ることができるのだ。

会話B

『北へ。』の特徴の1つである、コミュニケーション・ブレイク・システム（C.B.S.）。このシステムによって、プレイヤーは女の子たちとの会話をより深く楽しむことができる。たとえばその時話している内容について、さらに深くつっこんでもいいし、別の話に変えてもいいのだ。でも急に話題を変えた場合、女の子によっては怒り出しちゃうことも……？　そんな現実さながらのコミュニケーションが楽しめるのが、この新システム・C.B.S.なのだ。

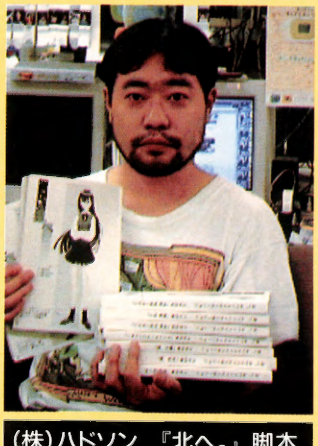
会話の進め方で女の子の表情が変化！

▲お目当ての女の子との会話がうまくいかないと、彼女がへそを曲げたり、怒ってしまうぞ。

▶主人公とデートができて、彼女は上機嫌みたい。コロコロと変化する女の子の表情を見ているだけでも、楽しくなるよね。

「これで、より現実的な会話が体験できますよ」

今回は、『北へ。』の脚本を担当している長山氏にコミュニケーション・ブレイク・システム（C.B.S.）についてうかがってみたぞ。「C.B.S.の基本アイデアは、レッドさんとのミーティング中に出てきました。プレイヤーが任意のタイミングで会話に割り込むことで、通常の会話のようなリアルタイム性を表現できるのではないかと思っています。まだまだ調整段階ですが、このシステムで会話の楽しさ、難しさなどをよりリアルに表現できればと思っています」。会話に割り込むタイミングで話題が膨らんだり、会話の選択で女の子の好感度が変化するみたいだから、このC.B.S.を使いこなすのがゲームのカギみたいだね。



(株)ハドソン　『北へ。』脚本
長山 豊氏

INFORMATION

ラジオ番組 Dreamcastアワー

北へ。White Illumination 放送エリア拡大のお知らせ

愛田めぐみ役の大谷育江さん、春野琴梨役の千葉紗子さんのおふたりがメインパーソナリティを勤める『北へ。』のラジオ番組「ドリームキャストアワー北へ。ホワイトイルミネーション」は、ちゃんと聴いているかな？ 10月10日から放送日時が変更されたので、もう１度時間枠をチェックしておこう。また、放送エリアも拡大され、大阪と北海道のファンの人たちも聴けるようになったぞ。今回は、番組にゲストとして出演された川原鮎役の広橋佳以さんに感想をうかがってみたぞ。楽しい番組なので、しっかりチェック！

〈ネット局〉
- ■東京／文化放送(1134KHz)／毎週土曜日、22:30〜23:00
- ■大阪／ABC放送(1008KHz)／毎週火曜日、25:10〜25:40
- ■北海道／STV放送(1440KHz)／毎週土曜日、23:00〜23:30

◀ゲーム紹介や北海道の観光ガイドなど、楽しいコーナーが満載だぞ。

「〝いきもの〜〟がお気に入りです」

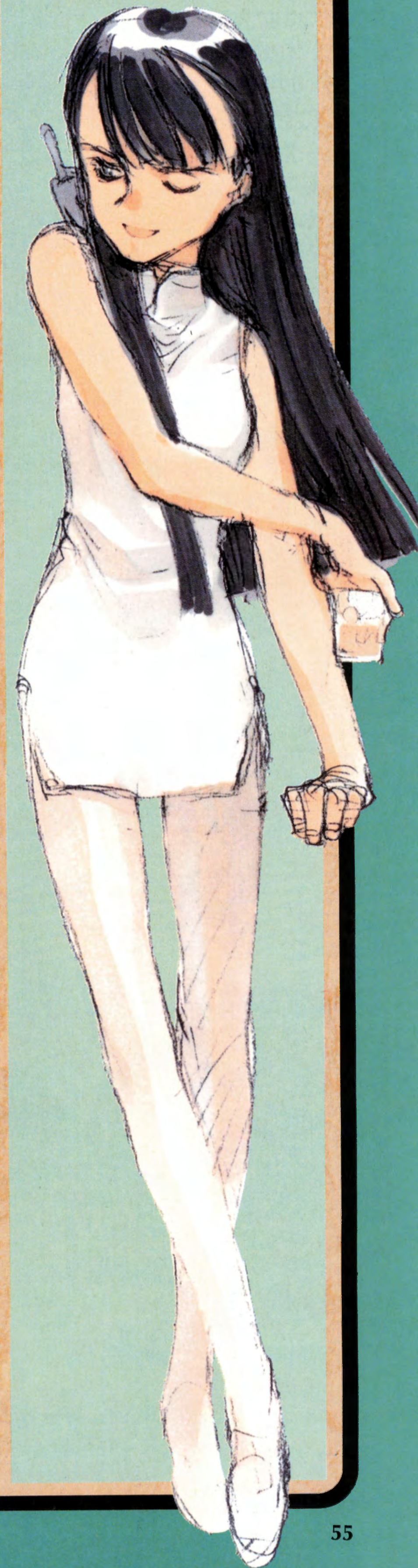
川原 鮎役 **広橋佳以さん**

「今回ゲストとして参加させていただいて、とても楽しかったです。特に〝いきもの、ひとりごと〟のコーナーがおもしろかったですね。思わずプッと笑っちゃいました(笑)」と、和やかな雰囲気の中で話してくれた広橋さん。「ゲームのアフレコは、今回の『北へ。』が初めてなんですが、同じセリフを自分の感情ごとに演じ分けるのが大変でした。声だけで表現しないといけないのも苦労しました。特にイントネーションの違いは、大変でしたね(笑)」と、感触はいいみたい。また、自分の役については「元気なところが似てますね。そのままの自分で演じることができました。今回、歌が多いんですよ。楽しみにしてて下さいね」とのこと。早く聴いてみたいよね。

『北へ。』のホームページをチェック!

インターネットのホームページで、開発秘話やオンエアされたラジオ番組の内容など、『北へ。』に関するホットな情報が見られるのだ。また、『北へ。』専用のＢＢＳ（伝言板）も開設されたので、楽しみにしているファン同士の交流もできるぞ。チャンスがあったら、下のアドレスへアクセスしてみてね！

URL http://www.sega.co.jp/kitahe/



『ソニック』の超美麗オープニングムービーをついに入手！　さらに、初公開のエミーのイベントシーンや、新たに判明した３つのフィールドの情報もプラスして、もちろん今回もボリューム、見応えともに満点なのだ！

オープニングムービー
衝撃の!!
大公開

●ドリームキャスト　●12月17日発売　●5,800円
●セガ　●ACT　●ビジュアルメモリ対応

Dreamcast

街を覆う巨大な影!!

▶高層ビルディングが立ち並ぶ大都会、ステーションスクエア。この街にDr.エッグマンの魔の手が伸びる。ソニックたちは、この街を守ることができるのか。

ソニック アドベンチャー

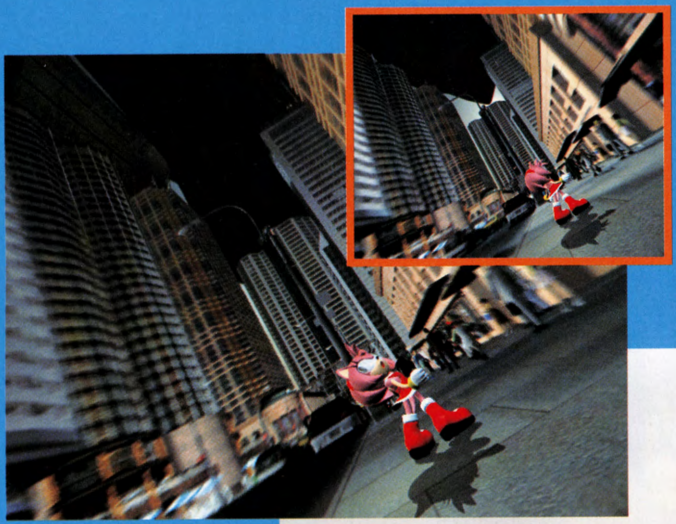
平穏なステーションスクエアにある日突然起こった異変

高層ビルが立ち並ぶ巨大都市・ステーションスクエア。テーマパークや海水浴に快適な整備された海岸などが内包されているリゾートエリア、シティホールを中心としたオフィス街やダウンタウンなど、さまざまな顔を持つ複合都市である。オープニングムービーは、この美しくて平穏な街が舞台なのだ。

たくさんの人や車が行き交う、にぎやかな街並。そこに、突如として不気味な影が広がっていく。偶然、大通りを歩いていたエミーは、異様な雰囲気を感じて振り返った。エミーの視界には、空を覆い隠すほどの巨大なエッグキャリアの姿が飛び込んできた！　この後、街は大異変に見舞われるのだが…。

©SEGA 1998

エミーが振り返った、そこには!?



空中要塞エッグキャリア出現!!

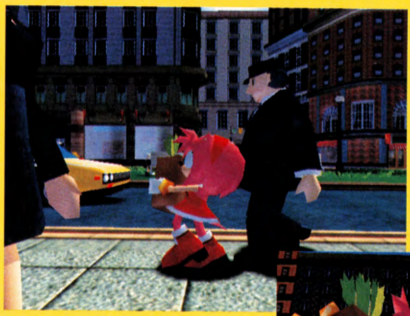
AMY
ソニックとの出会い！これがエミーのイベントシーンだ

今まで、ほとんど画面写真が公開されなかったエミーだが、ついにイベントシーンとともに、その姿が明らかになった。ここでは、ソニックと出会うまでのイベントを４つに分けて紹介していこう。どうやらエミーのシナリオの導入シーンで、Dr.エッグマンの手先のロボットから、小鳥が逃げてきたところらしい。この小鳥、Dr.エッグマンが追っ手のロボットを送り込んだところを見ると、なにか重大な秘密があるに違いない。

このように、６体のキャラクターそれぞれに、シナリオの導入イベントがあり、目的を教えてくれるという構成になっているらしい。ムービーかと思ってしまうような美しさだけど、これらすべてがアクションシーンと同じように、ポリゴンで描かれているんだから驚きだよね。

1 エミーのお買い物

ステーションスクエアで買い物をしていたエミー。買い物袋を抱え、「ソニックを追いかけていたころは、毎日が刺激的で楽しかったなぁ…」と、もの思いにふけりながら歩いていた。その時、突然大きな影がエミーを包み込んでいく。



▲▶退屈な日々を過ごすエミーは、昔の刺激的な生活を懐しんでいた。すると、その独り言を誰かが聞いていたかのように、エッグマンの巨大空中要塞が出現する。

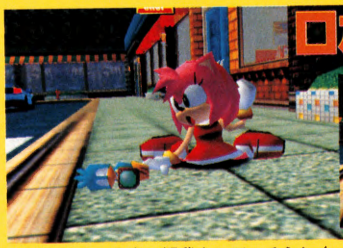
EGGMAN
Dr.エッグマンついにその姿を現わす!

カオスを操り、世界征服を企むDr.エッグマン。そのエッグマンが登場する画面も初公開された。画面を見ると、ナックルズと対峙しているシーンのようだが？　２人の間の水色の液体に注目。もしかしてカオス誕生シーン？

▶真ん中の液体はカオスなのだろうか？

2 小鳥との出会い

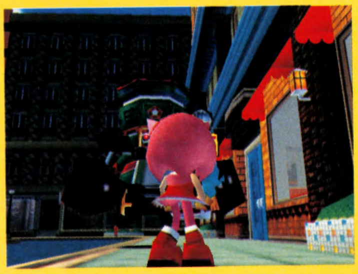
上空のエッグキャリアに驚くエミー。その時、頭上から1羽の小鳥が落ちてきた。「いったい何？」と思っていると、大音響とともに今度はエッグマンのロボット「ZERO」が降下してきた！

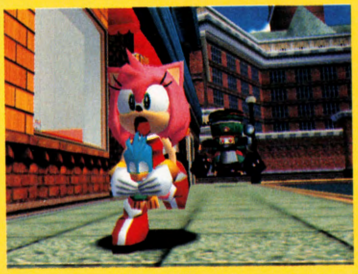


▲落ちてきた小鳥は怪我をしているらしく、動くことができない。

3 ロボットから逃げる!

逃げても逃げても追いかけてくるZERO。エミーは一時、バーガーショップへ隠れることに。「あれはエッグマンのロボット？　あなた、エッグマンのところから逃げてきたのね？」と問いかけるエミー。



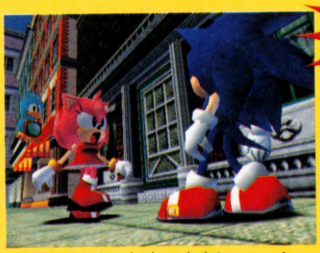


4 ソニックとの再会

隙を見て外に出てみると、ソニックの姿を発見！　追いかけて声をかけると、ソニックは驚いて後ずさりをする。エミーは、そんな態度に腹を立てるが、気を取り直し、強引に小鳥のボディガードを頼むのだった。

▲迫りくるエッグマンの手先のロボット。小鳥を守り、必死に逃げる。

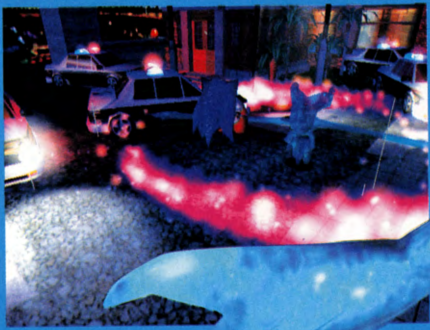
▼偶然ソニックと出会ったエミーは、「ひさしぶりー！」と声をかけるが……。

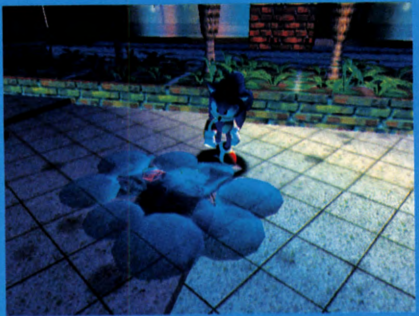


▲昔を思い出し(？)、ビビるソニック。

「ソニック」のシナリオがついに明らかに!!

エミーに続き、ソニックのストーリーの導入部分が、ついに明らかになった。以前に紹介したカオスとの戦いのシーンは、どうやらストーリーの冒頭部分だったらしい。今回はそのシナリオを紹介しよう。





▶いくら攻撃しても復活するカオス。液状になっても動けるなんて…。

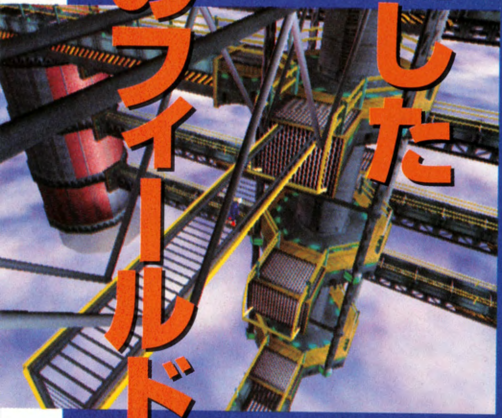
▶遠くから見ると、向こうが透けて見える。こっちの攻撃は効くかなぁ？

PROLOGUE

ステーションスクエアにサイレンの音が鳴り響く。何台ものパトカーやヘリコプターが通り過ぎる。パトカーに囲まれサーチライトに浮かぶ影は、半透明の身体を持つ不気味な怪物。警察の銃も全く効果がない。そこに分け入る青い姿。そう、その姿こそ、ソニックだったのだ！

初公開!

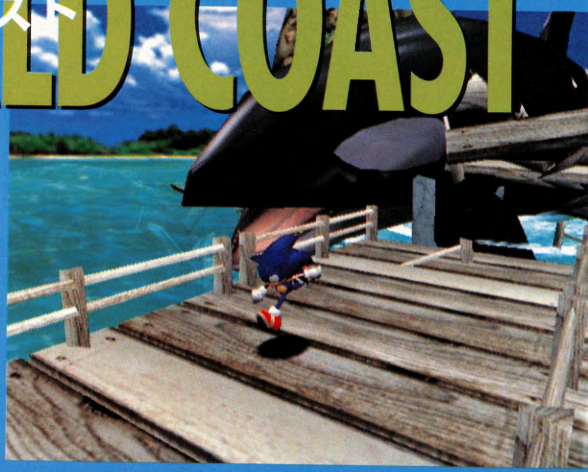
新たに判明した3つのフィールドを公開



広大で美しい数々のフィールドが活躍の舞台となる『ソニック アドベンチャー』。前号でも、アイスキャップやスピードハイウェイなどを紹介したが、今回は新たに明らかになった3つのフィールドを紹介する。

画面を見てもらえばわかるように、まず海、砂漠、空中要塞内と、シチュエーションが変化に富んでいる点に注目。また、逃げる、疾走する、探索するなど、要求されるアクションもまったく違っていそう。キャラクターだけじゃなく、フィールドによってもそれぞれ違ったゲームの感覚を楽しませてくれそうだぞ。

EMERALD COAST エメラルドコースト



強暴なシャチの追撃をかわして突き進むのだ!

美しい海岸と、そこにかかる桟橋を駆け抜けるコース、それがエメラルドコーストだ。だが、この海には巨大なシャチがいて、ソニックを丸呑みにしようとする。シャチの追撃をかわしながら、突き進め！

SAND HILL サンドヒル

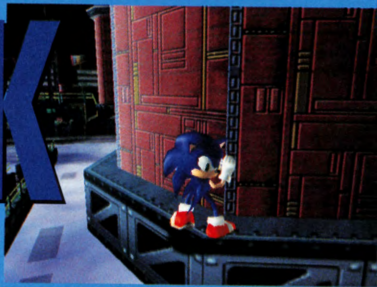
◀スピードが増すと、どんどん視野が狭くなる。

砂乗りあざやかなソニックの勇姿を見よ!

砂漠の中をスノーボードのような板に乗って、進んでいくフィールド。前回紹介したアイスキャップの砂漠版といった感じだ。フィールドの中には、古代遺跡を思わせる障害物が至るところに立ちはだかる。

▶砂に埋もれる古代遺跡をかいくぐり、滑走するソニック。何度も言うようだけど、この石の感じがスゴイ！

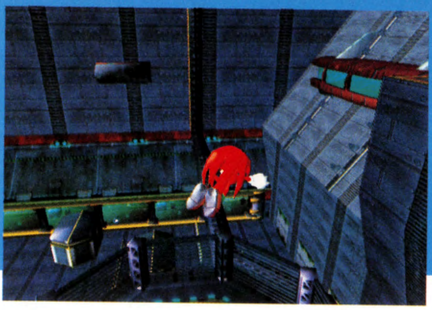
SKY DECK スカイデッキ



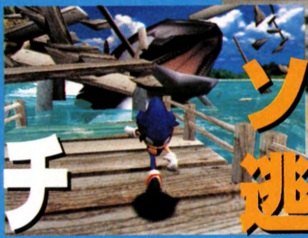
▶狭い通路も通ることができる。だが、落ちたらゲームオーバー？

エッグキャリアの中でも冒険が待ち受けているのだっ！

エッグキャリアの甲板と思われるフィールド。写真を見るとこの中には、ロケット台や渡り棒など、さまざまな仕掛けが用意されているようだ。また、キャラによって進むコースが変わるようにも見えるけど？



◀ナックルズは滑空してフィールド内を移動するようだ。ソニックには無理だよねえ？



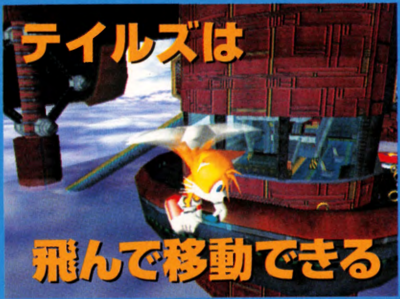
▲▼▶桟橋を破壊し、ソニックを追いかける巨大なシャチ。とにかく逃げろ！

迫りくる巨大なシャチ ソニックは無事逃げられるか？

▶広大な砂漠をひたすら走り続ける。このフィールドのゴールはいったいドコに？

▲宙を華麗に舞うソニック。砂漠の中にも、アイスキャップ同様にジャンプ台が用意されている？

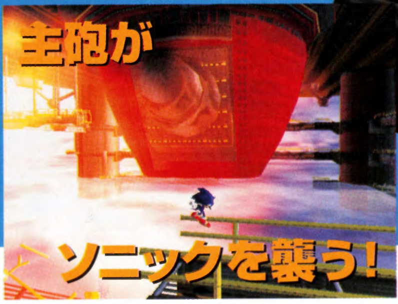
砂漠に眠る古代遺跡の中を サンド(?)ボードで駆け抜ける



テイルズは飛んで移動できる

さまざまな仕掛けがソニックたちを待ち受ける…

▶もちろん、フィールド内には敵が待ち構えている。この包囲網を突破できるか？



主砲がソニックを襲う！

ダイナソア島に

謎に包まれていた部分が続々と明らかに!

キャラクター紹介の時以来、すべてが謎に包まれていたジャニーンがついにゲーム画面に初登場！　ジャニーンがゲーム中、どのような活躍をするのかなど、予想を交えつつ紹介しよう。また、今まで紹介してきたゲーム画面のほとんどは、屋内のステージが主だったが屋外や水中など、さまざまなシチュエーションに富んだステージが用意されていることも判明した。今回は、新たに明らかになった3つのステージを紹介していくぞ。

ジャニーン登場!! 彼女の役割は?

ゲーム画面初登場のジャニーン。キャラクター紹介以来、詳しい情報を入手できなかったが、ついにゲーム中にエリオットと対面するシーンをゲットしたぞ。この写真を見ると、どうやらジャニーンはプレイヤーキャラではなく、物語のキーパーソンとして登場するように見える。多分、キャラクター紹介に登場するぐらいなのだから、ストーリー上かなり重要なキャラと予想される。だが、これはあくまでも予想の話。もしかすると、ストーリーが進んでいくとプレイヤーキャラとして使うことができるようになるかもしれない。プレイヤーキャラとして使えるのなら、キャラクターのタイプはどうなるのか？　エリオットやドッグスとの違いは？　詳しい情報が入り次第、次号以降で紹介しよう。

いよいよ発売予定日も迫り、続々と新情報が明らかになってきた『ブルースティンガー』。今回は、ゲーム画面初登場のジャニーンや新たに明らかになったステージ構成を紹介する。また、今まで“モンスター”と呼んできたクリーチャーの呼称が判明。モンスターの元になったフィギュアを織り交ぜながら紹介していくぞ！

Dreamcast

ブルー　スティンガー

●ドリームキャスト ●12月3日発売 ●5,800円 ●セガ ●ACT+AVG

BLUE STINGER

©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1998

何が起きたのか——？

多岐に渡るステージ構成が魅力!!

この建物はいったい!?

▼▶ジャングルの中に不自然と思える建物が出現。だが、見方を変えれば室内のカベのようにも見えるが……。ここはいったい何処なのだろう？

ジャングル

深き森林の中に潜むモノは何だ!?

今までのシーンは、ダイナソア島の街中のものがほとんどだったが、このジャングルのような場所から、街の外でも冒険ができることが予想される。だが、写真をよく見ると建物のようなものも見え、別の見方をすれば室内のようにも思える。ということは、このジャングルは室内にある人工の自然空間なのでは？　という疑問も沸いてくる。この森林の中でもモンスターたちは出現するのだろうか。

↙コレは!?

水中

水中で戦闘するシーンも

街中や室内など地上のシーンが多かった『ブルースティンガー』だが、水中を移動することができることが判った。水中を移動する際には、写真の左下にある肺のようなゲージが登場するようだ。きっとこれは酸素の残量を現わしているのだろう。水中を移動するということは、この事件の秘密が水中に隠されているのかもしれない。

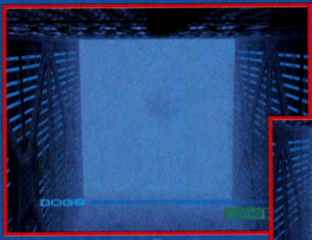
冷凍倉庫

よりリアルな寒さを演出

前号でも写真で登場していた冷凍倉庫だが、今回はフォグ機能を利用したと思える演出で、より寒そうな感じが出ている。この写真を見ると、敵キャラであるモンスターも凍りついているようだが？　このステージだと炎系の武器が強かったりするのかも。それにしても、冷凍倉庫内だというのにドッグスの格好は……。

フォグ機能を使った演出に注目!!

今回の写真では、ドリームキャストのフォグ機能を利用したと思えるシーンがたくさん登場している。冷気が漂い、いかにも寒そうな感じが出てる。写真の中には、エリオットたちの吐く息が白くなっているなど、細かな演出も。下の写真のドッグスが徐々に姿を現わすシーンなどは、まるで映画を見ているかのようだ。



霧の中からDOGS登場!

DINOSITE ディノサイトの謎

今回入手した資料によると、今までモンスターと呼んでいたクリーチャーが“ディノサイト”と呼ばれていることが判明した。この名前とともに、新たに登場した2体のディノサイトの謎を解明していくぞ。また、ロバート・ショート氏制作のディノサイトの原型となった設定資料も紹介していこう。

DINOSITE
“ディノサイト”というキーワード

ディノサイトという言葉から推測すると、恐竜（DINOSAUR）と寄生体（PARASITE）が合体したものと思われる。この推測が合っているとすれば、何かと融合化したモンスターたちの姿にも納得がいくのだが……。

DINOSAUR（恐竜）
＋
PARASITE（寄生体）

?

◀本誌の推測が当たっているのならば、これはパジェロ(?)に寄生したディノサイトということになるのだが……。

彼らはいったい何処から来たのか

水中にうごめく巨大なサイト

前のページで水中を移動できることを紹介したが、この水中にもディノサイトが出現するようだ。ゲーム画面には、主人公たちを軽く一呑みしてしまいそうなほど巨大なバラクーダタイプのディノサイトがうごめいている。写真から推測すると、どうやら魚類と融合(?)しているように見えるが……。いずれにせよ、主人公たちはこのバケモノと闘うことになるのだろう。だが、これだけ大きいと主人公たちの攻撃はほぼ無力化してしまうのでは？　エリオットたちは水中でも銃を構えることができるらしく、陸上でも使っている武器を使って戦闘するらしい。しかし、水中で闘うということは、攻撃力などが半減するなどのことが予測される。アイテムの中には水中銃や銛などの水中専用の武器が用意されているかもしれない。また、水中では酸素ゲージのようなものが登場する。水中では酸素ボンベやウェットスーツなどが必要になるのかも。それによって酸素ゲージの減るスピードが遅くなったり、移動スピードが早まるなどの要素は盛り込まれるのだろうか？　プレイヤーにとっては気になるところだ。

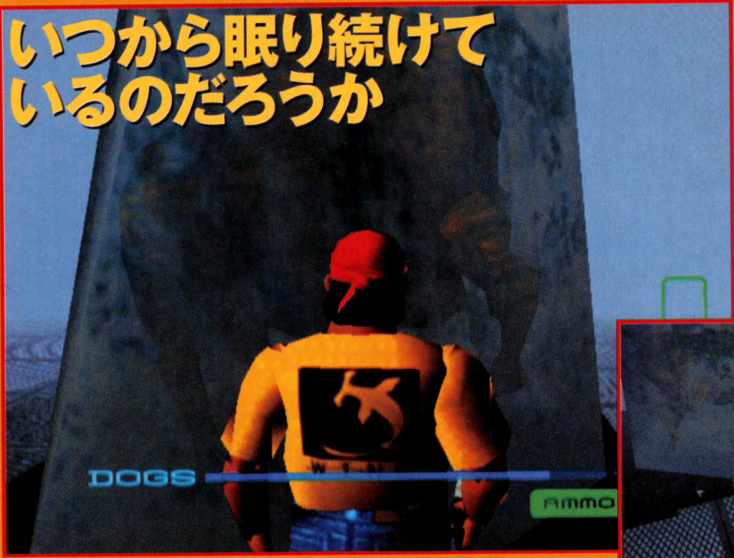
▶明らかに魚類と思われるディノサイトだが、背ビレはまるで甲殻類のように硬そうだ。

◀このディノサイトがいるところは透明度が高いようで、水面からでも簡単に発見することができる

▶主人公たちとは比較にならないほど大きなディノサイト。この敵を倒すためには、よほどの覚悟が必要になるだろう。しかし、どうやって闘うんだ!?

建物の奥深く眠る氷漬けのディノサイトを発見!!

いつから眠り続けているのだろうか



冷凍倉庫内に一際目立つ氷の塊を発見した。この氷の塊の中には、見たこともないディノサイトが入っている。氷漬けになってずいぶんと時間が経っているようだが、いつからここに眠り続けているのだろう。それにしても、誰がこのディノサイトを氷漬けにしたのだろう。これも今回の事件と関係があるのだろうか？コイツが目を覚ます時、いったい何が起きるのか!?

▲氷漬けにされ眠り続けているディノサイト。氷漬けにされて封印されるほど凶悪なディノサイトということなのか？　復活はいつ訪れるのだろう……。

▲氷の中を見るとサイのような形をしているが、背中から生えている触角はいったい…？

緊急公開 ディノサイトの設定資料を入手!!

ハリウッドの技術がフィギュアに集結!

ゲーム中に登場するディノサイトは、映画『ビートルジュース』でアカデミー特殊効果賞を受賞したロバート・ショート氏がデザインしたもの。その設定資料ともいえる数々のフィギュアの写真をここで紹介しよう。ちなみにゲーム中のディノサイトは、このフィギュアをモデリングして作られたのだ。また、フィギュアの中には他の物質と融合化しているものも多々あるようだ。

これはイルカ!?

◀触手のようなものを生やしているディノサイト。よく見ると頭の部分はイルカのように見えるが…。

◀見た目にもグロテスクな感じだが、このディノサイトも他の物質と"融合化"しているのだろうか？

モウセンゴケのようにも…

▲食虫植物のモウセンゴケに似た姿をしている。ということは、ジャングルなどで登場するのかもしれない。

巨大イモ虫

▶かわいらしい姿をしているが、ゲーム中では主人公たちの命を狙う凶暴なディノサイトとして登場するのだろう。

凶悪なプレデターたち

▶クモともいえるような姿をしたディノサイト。クモの他にも何かと融合化しているのか？

中に人の姿が!

▶よく見ると真中に人の姿が！　しかも周りには骸骨のようなものまで見える。

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

セガラリー2

●ドリームキャスト
●11月27日 ●5,800円 ●セガ ●RCG

98年の始めにアーケードで発表され、現在でも人気の高いRCG『セガラリー2』。その名作が、早くもドリームキャストに移植されることが決定された。移植にあたっては、ニューマシン、コースがそれぞれ10数種類に増えるほか、ドリームキャストの通信機能を使ったネット対戦がサポートされることも発表され、RCGファンの期待は高まる一方だ。今回は、ドリームキャスト版の画面と新車種3台のスペックを公開しよう。

3台のニューマシンが、ラリー2に参戦決定！

エボⅣのモデリングも入手!!

ドリームキャスト版『セガラリー2』の独自要素として注目を集めていた追加マシンの一部がついに公開された！　今回発表されたのは、国内メーカー3社の名車たち。中でもランサーエボリューションⅣは、実際のゲームに使われるモデリングデータも公開された。今後もユーザーの好みに応えた新マシンが続々と登場する予定だぞ！

LANCER EvolutionⅣ ('97)

ランサー・エボリューションⅣ

内外のラリー、ダートトラックレースで目ざましい活躍を続けてきたミツビシ、ランサー・エボリューション（通称ランエボ）シリーズ。エボⅣは、現行のエボⅤの直系の前身となるモデルで、97年に発表された。それまでのエボシリーズから一新した各種メカニズムの搭載で一大旋風を巻き起こした。スペックから見る限り、操作特性はエボⅤに近い、高い安定性を備えた扱いやすいマシンになることが予想される。

WRCグループAで最強と呼ばれた車

SPEC

全長	：4330mm
全幅	：1690mm
ホイールベース	：2510mm
車重	：1230kg
エンジン	：1997cc+TURBO
MAXパワー	：280ps／6000rpm
MAXトルク	：50kgm／3500rpm
駆動方式	：4WD

 ©SEGA 1998

ACと見まがうほどの脅威のグラフィックを実現！

ついに公開された『セガラリー2』のドリームキャスト版画面。コースはアーケード版でもあった、DESERT、MOUNTAIN、SNOWYの3コースだ。まず驚くのは、コースの質感のリアルさ。アーケード版に勝るとも劣らないディテールが実現されているのがわかるだろう。実際にはこれに加えて、土煙や霧など各種エフェクトも加わり、さらに美しいものになるぞ。またドリームキャスト版では、オリジナル要素として雪などの天候の変化も組み込まれ、レース展開も変化するのだ！

これがDC（ドリームキャスト）版のゲーム画面だ！

IMPREZA 555 ('95)

インプレッサ 555

1990年からのレガシィ参戦以降、WRCで目ざましい活躍を見せたスバルが、満を持して投入したインプレッサWRX。その95年モデルが、このインプレッサ555だ。95、96、97年と3年連続のマニファクチャラーズタイトルを獲得した、折り紙つきの実力を持っている。ゲームではインプレッサWRXに近い、比較的緩やかな操作感になると思われるが？

SPEC

全長	：4340mm
全幅	：1690mm
ホイールベース	：2520mm
車重	：1230kg
エンジン	：1994cc+TURBO
MAXパワー	：300bhp／5500rpm
MAXトルク	：45kg-m／4000rpm
駆動方式	：4WD

ラリーのために生まれた純血のサラブレッド

CELICA GT-FOUR ST185('93)

セリカ GT-FOUR ST185

1993年、トヨタに国内メーカー初のメイクスチャンピオンの栄冠をもたらした、セリカGT－FOUR。ディディエ・オリオール、ユハ・カンクネンといった名ラリードライバーとともに、WRCで大暴れして、トヨタの実力を内外に知らしめた名車として有名だ。ボディサイズや駆動形式から考えると、セリカに似たどっしりした操作感になるはず？

SPEC

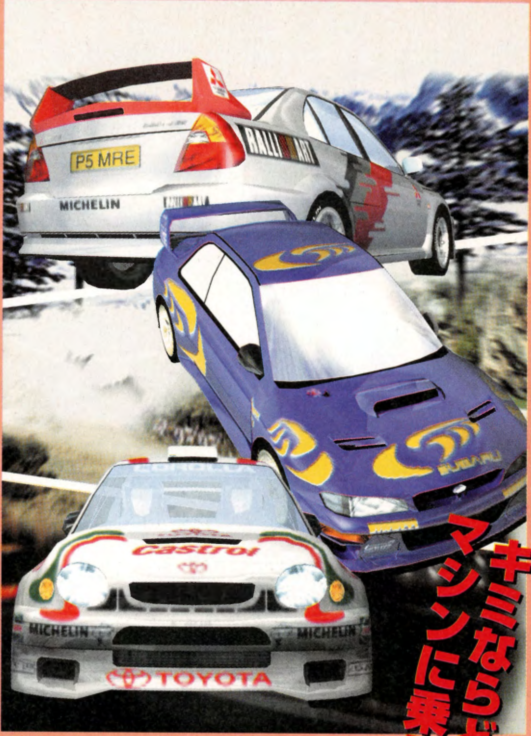
全長	：4340mm
全幅	：1690mm
ホイールベース	：2520mm
車重	：1230kg
エンジン	：1994cc+TURBO
MAXパワー	：300bhp／5500rpm
MAXトルク	：45kg-m／4000rpm
駆動方式	：4WD

セリカの名をWRCにとどろかせた名車

ACに登場した、8台のマシンももう一度CHECKしておこう!

それぞれの特徴を知ろう

『セガラリー2』に登場するさまざまなラリーカー。これらは、ステアリングを始めとした操作特性は違っているが、ポテンシャルや、結果として出るタイムは平均するようバランスが取られている。そのため、マシン選びは、能力そのものを比べるのではなく、自分の運転スタイルに合ったものを選ぶのが重要になるぞ。ここでは、アーケード版に登場した8台のマシンの特性をそれぞれ紹介するので、駆動形式の違いなどにも注目しつつ、自分の使いたいマシンを選んでほしい。



キミならどのマシンに乗る?

▲今回の紹介では、各マシンの特性はアーケード版のデータを参考にしている。今後追加されるマシンには、また違ったタイプの車もあるかも?

LANCER Evolution V
ランサーエボリューションV

安全性の高さが光る

ミツビシ製の4WD車。ステアリングの反応がゆるやかで、ミスをリカバーしやすい安定性の高さが魅力だ。タイトなコーナーは多少苦手だが、そこはプレイヤーの腕で十分カバーできるはず。

IMPREZA WRC
インプレッサ WRC

ポテンシャルの高さは平均以上

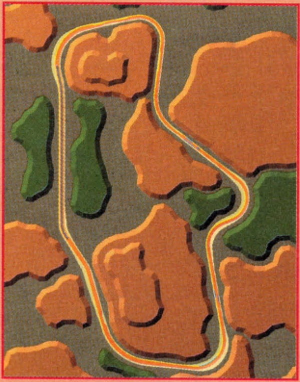
スバル製の4WD車。エボVに比べるとステアリング反応は多少クイックになる。乗り手を選ばないクセのなさは、アーケード版でも人気。タコメーターがデジタルなのも特徴の1つだろう。

気になる新コースは?

追加コースは倍以上!!

アーケード版のコースは、右のデザート、マウンテン、スノーウィ、リビエラの4コース。だがドリームキャスト版では、その倍以上の10数コースが登場する予定だ。追加コースの詳細は今のところ不明だが、コースレイアウトや路面状態などバリエーションが飛躍的に広がるのは間違いない。さらにコースごとに天候の変化なども加わるので、さまざまなシチュエーションでレースが楽しめるようになるぞ。

◀すでに右の4コースは完成済みらしいぞ。

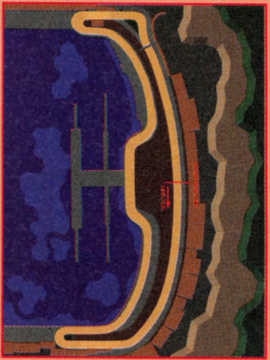


◀初級者コースという扱いのデザート。全体に道幅が広く急角度のコーナーも少ないので、走りきるのは難しくないコースだ。ただし、コースのほとんどがグラベル(未舗装路)であるため、一度ミスをして速度を落とすと、復帰に時間がかかるという落とし穴もある。

◀山沿いの峠道といった感じの中級コース。デザートと違いコースの大部分をターマック(舗装路)が占めており、スピードは乗りやすい。細かいコーナーが連続するため、コーナーでのライン取り次第で大きくタイムが変わってくるテクニカルなコースとなっている。

▶雪原を舞台にしたスノーウィは、アクセルワークとシフトワークの上達が不可欠な初心者キラーとして名高いコース。長く見通しの悪いブラインドコーナーが多い上に、路面がとにかく滑りやすいので、コーナリングを慎重にしないとクリアもおぼつかない。路肩に積んである雪も曲者だ。

▶最上級コースのリビエラは、完全ターマックの市街地コース。他のコースより距離が短いため、このコースのみ周回数が2週となっている。細かい急角度のコーナーが次々と迫ってくるテクニカルなコースであるため、サイドブレーキを用いなければならない場所も多くなっているぞ。



COLLORA WRC
カローラWRC

タイトコーナーで強さを発揮

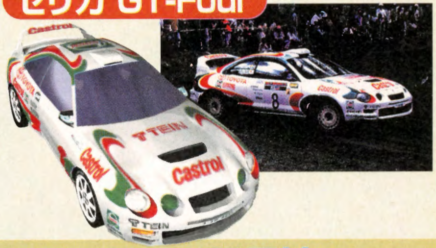
トヨタ製の４WD車。ホイールベースの短さから、８台中ステアリングがもっともクイッキーなのが特徴だ。ラフなステアリング操作は厳禁だが、極めればタイトコーナーでは無類の強さを誇る。

LANCIA STARTOS HF
ランチア ストラトス HF

ドリフト命のMRマシン

ランチアのMR車。コーナリング限界が低いため、ドリフト走行を使いこなせる上級者にオススメしたいマシンとなっている。バシバシドリフトをきめて、カッコ良く走れば、気分は最高だ。

CELICA GT-Four
セリカ GT-Four



カローラとは正反対？

トヨタの４WD車。同メーカーのカローラとは逆で、ステアリングはだいぶゆったりしている。コーナー脱出速度が比較的高いのが魅力だろう。ちなみにアーケード版では隠しカーだった。

ESCORT WRC
エスコートWRC

扱いやすいバランスがグッド

フォード製の４WD車。ハンドリングはカローラに次いでクイックだが、ある程度ラフな操作も許容してくれる安定性を備えている。初心者でも扱いやすい、バランスの取れたマシンといえる。

PEUGEOT 306 MAXI
プジョー 306マキシ

グリップ走行で高みを目指せ

プジョーのＦＦ車。駆動形式の特性上、ステアリングはクイックめな印象だ。タイヤのグリップをきちんと利かせるグリップ走行に徹すれば、トップを狙える実力を発揮できるはずだ。

LACIA DELTA HF INTEGRALE
ランチアデルタHFインテグラーレ

ねばり強いコーナリング

ランチアの４WD車。コンパクトな外見からわかるとおり小回りの利くマシンで、エスコートに近いクイックなステアリング感覚を持つ。こちらもアーケード版では隠しカーとして登場した。

開発スタッフも気合い入りまくりだ！！

ドリームキャスト版の『セガラリー2』は、アーケード版と同様にスタッフ自らが実際にサーキットで体験した感触や、実車から得られたデータが数多く盛りこまれている。これらの写真は、9月に行われた栃木県の丸和サーキットでの取材風景をスナップしたもの。スタッフそれぞれがプロラリードライバーのナビゲーターシートに座ってその運転を体験したり、自らハンドルを握ってラリーカーのパワーを感じているのがわかるだろうか。この経験が『セガラリー2』の中に貴重なデータとしてフィードバックされているのだ。

主人公、誠の序盤のエピソードが明らかに!

July
ジュライ

ドリームキャスト本体との同時発売が発表され、ますます期待が高まる『July』。今回は主人公の1人である、高村誠のエピソードに迫る!

●ドリームキャスト ●11月27日発売予定
●5800円 ●フォーティファイヴ ●AVG

いよいよ見えてきた『July』の世界!

世紀末の混沌とした世界を舞台に繰り広げられる本格派AVG『July』。プレイヤーは、2人の主人公、〝高村誠〟と〝ヨシュア〟のシナリオを相互に読み進めていくことで、壮大なストーリーを終局へと導くことになる。今回はそのゲーム内容の中でも、システム面の検証と、新たに判明した高村誠のストーリーをついに公開。謎に満ちた物語を解き明かすためにも、今からしっかりとチェックしておいてほしい。

▲重厚なストーリーだけでなく、ドリームキャストのハイクオリティなCGにも注目!

『July』オープニングストーリー

レイヴン財閥の頭首であるジーン・レイヴンは、生まれつき生殖能力を持たないかわりに、驚異的な知能を取得していた。彼のような特殊能力を持つ人間は〝セックスレス体〟と命名されるが、一般人はいまだその事実を知らない。
時は流れ、財閥の頭首に就任したジーンはたぐいまれなる手腕で企業の発展に貢献。その経営方針は強引なものであったが、巧みなメディアコントロールにより世論の糾弾を抑えていた。そして1999年〝7の月〟、世界各地の異常気象やテロ、そして国際紛争などの人為、非人為的な混乱に乗じ、彼は〝R計画〟の発動を決意する…。

人物相関図

本作に登場するキャラクターは、全部で150人にもおよぶ。ここではその中でも、ストーリーのメインとなる人物、団体の相関図を紹介しよう。

ジーン・レイヴン(NAXグループ)

現レイヴン財閥頭首・ジーンの経営する企業グループ。グループの母体ともいえるNAX製薬が中心となり、多数の企業を合併・吸収して一大多国籍企業となった。だが、その強引な経営手腕に対し、反感をおぼえている傘下の企業も少なくないという。

インゴット

慈善事業や環境保護活動に対し、積極的に従事している団体。ジーンの経営するNAXグループの悪辣な企業活動に対し、公然と批判・糾弾デモを行っている。

インゴット →抗議→ ジーン・レイヴン(NAXグループ)

高村 誠

本作の主人公の1人であり、西海大学文学部1年生。空手三段の腕前を持つが、大学の成績はあまり良い方ではない。最近では珍しい機械音痴。6年前の事件で亡くした妹の慰霊祭で、謎の男と接触したことが、彼の人生の転機となる。

高村 誠 →父が勤務→ ジーン・レイヴン(NAXグループ)

ヨシュア

本作のもう1人の主人公。特殊能力を持つためNAXに拉致され、人体実験を受ける。その後はNAXで知り合ったジーンを兄とも慕っていたが、陰謀に巻き込まれNAXを逃亡。現在はジーンへの復讐の機会を狙う。

ヨシュア →復讐→ ジーン・レイヴン(NAXグループ)

高村 誠 ↔家族ぐるみのつきあい↔ 里見 えり子

里見 えり子

高村誠の幼なじみであり、苅佳高校の2年生。コンピュータ研究会に所属している。機械関係の操作が苦手な誠から、あるMOディスクの解析を依頼され、事件に巻き込まれることに……。

©1998 FORTYFIVE

SYSTEM

プレイしやすさを追求したシステムを検証

重厚な世界観をプレイヤーに堪能してもらうため、誰もが快適にプレイできるようになっている本作のシステム。ここでは、その機能を検証する。

前述したように、このゲームには2人の主人公がいる。よってプレイ中は〝高村誠〟と〝ヨシュア〟のシナリオを交互にプレイしていかなければならない。シナリオ入れ替えのタイミングはまだ不明だが、どうやら誠とヨシュアの1日が終わることで、1つの章が終了するようだ。また、移動や会話などのシステムについては、簡単な操作だけでプレイできるようになっていることに注目してほしい。

▲画面左側には主人公2人の名前が…。これで主人公を入れ替えるのだろうか!?

移動・ダンジョン

建物間を移動する際には、通常のプレイ画面からマップ画面に切り替わる。マップ画面では現在移動できる場所が明るく表示され、カーソルで選択するだけで移動することが可能だ。なお、建物内部にさらに移動できる場所がある場合は、ダンジョン画面に切り替わることもある。ダンジョン画面の操作法もマップ画面と同様で、明るく表示されている場所から移動したい場所を選び、決定すればOKだ。

▼最初は移動できる場所が少ないが、物語が進むにつれて増加する?

マップ画面

ダンジョン画面

▲建物によっては、さらにダンジョン画面に切り替わる場合もあるのだ。

会話・イベント

登場人物との会話では、会話している相手の左側に〝IDウインドウ〟と呼ばれる情報が表示されるのがポイント。これを見れば、会話中の相手が誰で、主人公とどんな関係なのか、ひと目でわかるようになっているのだ。

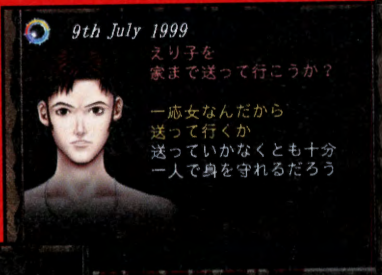
IDウインドウ

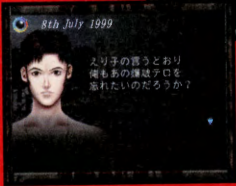
会話中の人物の氏名、年齢、さらに所属している団体や、主人公との関係などがここに表示される。

▲相手がどんな人物かわかることで、ストーリーが格段に理解しやすくなるはず。

CHECK! 選択によって物語が変化?

ストーリーを進めていると、突然、主人公の顔が表示されることがある。これは、主人公の独白を意味し、中には選択肢も表示されることがあるのだ。そしてその結果によっては、その後の物語が変化することもあるらしい。ただし、このような選択肢に正しい、間違いといった価値観はない。あくまでプレイヤー自身の判断が、自分だけの〝結末〟を生み出すことになるのだ。





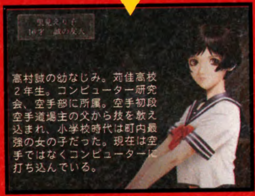
◀▲主人公の独白時には、選択肢が表示されることもある。結果次第でその後の行動が変化したり、もう1人の主人公のシナリオに影響をおよぼす場合があるかもしれない。

グローバル&チャプター表示画面

『July』には150人におよぶ人物が登場するため、プレイを再開した時に、人物のプロフィールを忘れてしまうプレイヤーも多いはず。そんなプレイヤーのために用意されたのが、〝グローバル画面〟。この画面では、それまでのプレイ中に登場した全人物が表示され、調べたい人物をカーソルで選択すれば、その人物のプロフィールを見ることができるのだ。また、各章が終了する(2人の主人公の1日が終わる)と、〝チャプター表示画面〟が表示され、その章のあらすじと共に、登場した人物の確認ができる。ちなみに、この画面からも登場人物のプロフィールを見ることができるぞ。これらの画面をうまく活用し、より深くストーリーを理解すれば、今後の行動の指針を発見することができるかもしれない。

グローバル画面

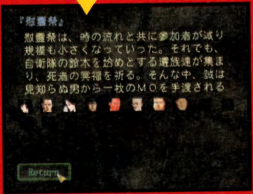
▶最終的には、150人の登場人物がこのように表示される。



▲プロフィールを見たい人物を選択すれば、このような画面に。

チャプター画面

◀2人の物語はそれぞれ18章で構成されている。



▲下に表示された人物を選択することで、プロフィール画面へ移る。

「高村 誠」編序盤のシナリオを公開!!

ついに主人公の1人・高村誠の序盤のシナリオが判明！　平凡な大学生活を送っていたはずの彼が、どのようにしてこの物語のカギを握る主人公となったのか？　その真実が今、明らかにされる…。

CHAPTER.1

7th July 1999（1999年7月7日）

終わりの日への予兆

1 始まりの朝

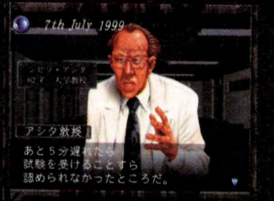
世界で戦争、異常気象、テロ活動などがひんぱんに起こり、〝世紀末〟の退廃的な風潮が高まる1999年。その中でも日本では、一見平穏な日々が続いていた……。

高村誠は西海大学に通う大学生。6年前のイギリス旅行中に起きた事件で、家庭環境にやや複雑な事情があるものの、現在は祖父と一緒に平凡な毎日を過ごしていた。そして大学の前期試験最終日の朝、彼は寝ているところを幼なじみのえり子に叩き起こされる。

▲試験に遅刻しそうな誠を起こしに来るえり子。幼なじみだけあって遠慮がない。

▼起き抜けにテレビを見ると、中東で戦争が始まったことが判明する…。

◀現在高村邸にいるのは誠と祖父の克彦、そして猫のミーだけ。



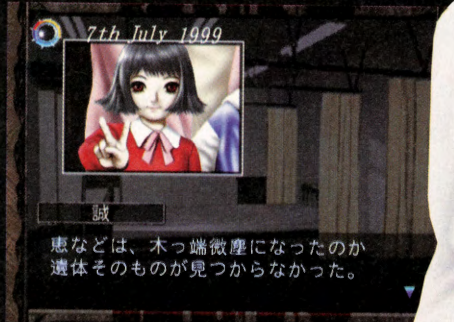
▶結局試験に遅刻し、教授にしぼられる誠。

◀喫茶店で、インゴットに参加している友人、土屋に遭遇。

2 病院へ向かうと…

試験が終了した後、誠は入院している母の見舞いに行く。彼の母は、6年前の事件からずっと意識不明のままなのだ。近況を報告する誠だが、やはり母は何も答えてはくれない。その後、誠は見舞いにきてくれたえり子に会い、病院を後にした…。

◀物言わぬ母を目の当たりにして、誠は何を思うのか…？



▶母に近況を報告しているうちに、誠は死亡した妹〝恵〟のことを思い出す。

STORY POINT ――6年前の悲劇とは？

高村誠が6年前に遭遇した悲劇とは、イギリスへの家族旅行の最中に発生したバス爆破事件のことである。この事件によって、誠は大切な妹である恵を失った。しかも、彼の母は事件による後遺症で現在も意識不明のまま病院に入院している。彼の父も、この事件を境にNAX製薬での仕事にかかりきりになり、家に戻ることが少なくなった。つまりこの事件によって、誠の家族の絆は引き裂かれてしまったのである。ちなみにこの事件は当初、多発していたテロの一環と考えられていたが、その後どの機構からも犯行声明が出されなかったことから、他の見解を示す者も現れている。なお毎年7月8日には、遺族と日英両政府らの手によって慰霊祭が営まれており、誠は欠かさずこの式典に参加している…。

高村 恵
高村誠の妹であり、6年前のバス爆破事件に巻き込まれ死亡。メラニン欠乏症という特異体質だった。

◀在りし日の高村家の写真。右下にはえり子の姿も見受けられる。失われた絆は2度と戻らないのか…？

CHAPTER.2

8th July 1999(1999年7月8日)

謎の人物との接触

1 慰霊祭にて

7月8日、誠はえり子と共に慰霊祭の会場へ足を運んだ。慰霊祭といっても寺や教会で行うわけではなく、大きな公園に飾り付けをして開催されている。事件の直後は大規模に催された慰霊祭も、最近は出席する遺族の数も減ったせいか、規模が年々縮小していた。みんな、忌まわしい事件のことを忘れてしまいたいのだろうか…。誠は複雑な思いを胸に焼香の場を離れる。その後、誠は遺族の1人で自衛官の鈴木と会い、彼から事件に関する興味深い話を聞くのだった…。

鈴木 輝義

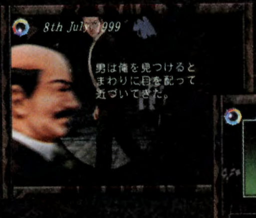
バス爆破事件の遺族の1人。職業は自衛官。事故をただのテロリズムによる犯行ではないと考えている。

▲鈴木は、バス爆破事故に犯行声明が出されなかったことを指摘する。

◀はたして爆破事故は、何者が仕組んだものなのだろうか…!?

2 謎のMOディスク

バス爆破事故がただのテロではないことを聞かされた後、鈴木と別れ再び会場を1人で歩いていた誠。すると、突然謎の男が誠に近づいてきた。男は誰かに追われているようで、誠に1枚のMOディスクを手渡すと人混みの中に逃げ去ってしまう。誠の手に残された謎のMO。その内容を確認するため、誠はえり子にデータ解読を依頼する。



◀誠の顔を見るなり近付いてくる謎の男。彼の目的はいったい…?

▶コンピュータ操作にうとい誠は、データの解読をえり子に頼むことにした。

CHAPTER.3

9th July 1999(1999年7月9日)

誠たちに迫る危機!

1 プログラム〝MEGUMI〞の意味は?

翌日、高村邸に久しぶりに誠の父から電話がかかってきた。しかし、父の誠に対する気づかいをよそに、彼に反感をおぼえている誠は一方的に電話を切ってしまう…。母に慰霊祭の報告をすませ、帰宅した誠を待っていたのは、例のMOの解析を終えたえり子だった。彼女によると、データはどこかのコンピュータへ直接アクセスする〝MEGUMI〞というプログラムだったらしい。

◀プログラムの名が妹と同じなのは偶然なのか?

◀父とのコミュニケーションを拒む誠。

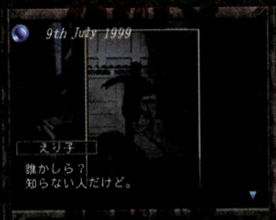
◀はたしてプログラムのアクセス先はどこなのだろう?

矢田 武史

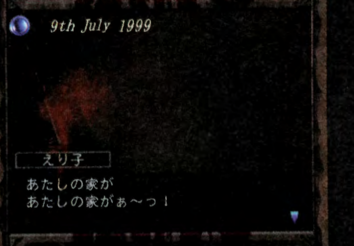
慰霊祭で誠にMOを渡した男。何者かに追われていることからも、彼が重要な情報を握っていると考えられる。誠と別れた後の消息は不明。

2 里見邸放火される!

プログラムに付けられた名前に愕然とする2人。それは、6年前に死亡した誠の妹と同じものだったからだ。そして慰霊祭からの一連の出来事に、誠たちはキナ臭さを感じる。えり子の身を案じた誠は、彼女を家まで送り届けることにした。送り届ける途中、えり子の家の方角から走り去る男を目撃する誠。2人が駆けつけると、すでに里見邸は炎に包まれた後だった。誠たちはもう、引き返せない運命を歩んでいたのである…。



▲里見邸から走り去る怪しい人影。彼が家に火を放った犯人?



▶炎を上げて燃えるえり子の家。やはり、MOに関わったことが原因なのだろうか…。

そして4日目には新たな事件が…!

ドリームキャストのグラフィック性能をフルに発揮した、驚異の3DSTG『ガイスト フォース』、ついに登場！

●ドリームキャスト ●12月10日発売 ●5,800円 ●セガ ●STG

圧倒的なディティールで迫る異色の3DSTG

GEIST FORCE

ガイストフォース

STORY

惑星を突如襲う恐怖…

はるか彼方にある惑星、ス・サニア。そこでは、古代遺跡から発掘されたオーバーテクノロジーを背景にした“技術派”と、それを封印し、自然とともに生きることを主張する“自然派”により、10年にも及ぶ長い内戦が続けられていた。だがその内戦も、惨状を見かねた地球連合が調停に乗り出したことで急速に終結を迎える。

分裂していたス・サニ族は互いに手を取りあい、復興の道を歩み始めた。だが、その平和も長くは続かなかった。戦時中に封印されたはずの古代の通信装置が、破壊の化身“女王”を呼び覚ましたのだ。女王は異空間への穴を開け、メオ・メータをス・サニア星へ送り込む。殺戮の悪夢「グレート・カタクリスム」は再び始まった。滅亡まであとわずか。女王の侵攻を止めるべく、今1機の新鋭機が出撃する。

ノンストップPASMとは・・・

PASMとは、ゲーム進行（Play）、動作（Action）、物語（Story）、音楽（Music）の4要素のこと。この4つが途切れずに展開するシステムが“ノンストップPASM”だ。ロード時間などのわずらわしさなしでゲームが楽しめるわけだ。

迫力の演出が光る、新機軸3DSTG！

『ガイストフォース』は、マップに沿って進行する“スクロールモード”と、指定範囲内を自由に飛行する“ドッグファイトモード”の2つのモードからなる3DSTGだ。現在の段階では、攻撃システムなどの細かい部分は明かされていない。だが、左の写真のようなロックオン方式が攻撃方法の1つとなるようだ。

SYSTEM

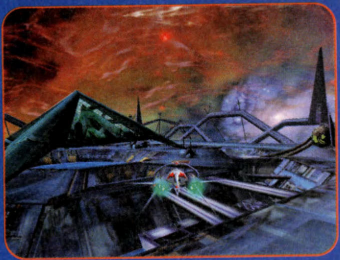
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

STAGE

幻想的なステージがゲームを盛り上げる

惑星ス・サニアや宇宙を舞台にした各ステージは、すべてフルポリゴンで描かれている。ゲーム中は“最適カメラシステム”が採用され、迫力の映像がフルオートで楽しめる。

スペースポート ▲CGは、すべて3Dポリゴンで表現される。



プラント ▲巨大なプラントのようなものがそびえるステージだ。

遺跡 ▲事件の発端となった遺跡。ここも戦闘の舞台に。

破壊と殺戮に彩られた悪夢 邪悪なる女王は再び舞い降りた

FIGHTER

自機の力は未知数だ！

特殊形態
▲全体的にコンパクト。小回りがききそうな機体だ。

接近戦形態
▲ドッグファイトモードでの姿。機体のノーズがせり出している。

水中形態
▲コクピットが覆われ、水の抵抗を少なくしている。

プレイヤーの自機は新鋭機“ブリッツファルケン”。ワープ能力を備え、状況に合わせてさまざまな形態に変形する能力を持っている。ゲーム中にも、接近戦、水中、外宇宙など多数のバリエーションが登場するぞ。

<ブリッツファルケンの変化>

ENEMIES

迫り来る異形の者たち・・・

女王の尖兵として出現する敵“メオ・メータ”。彼らは天から降り注いだ“死の灰”によって、惑星ス・サニアのさまざまな物体が変化したものだ。

「星ごと、殺される…」

味方の戦艦も敵の手に・・・

死の灰に犯された“メオ・メータ”軍

カプコンNAOMI参入第1弾が
早くもドリームキャストに登場!!

格闘ゲームを超えた

3D

POWER STONE

まったく新しい
対戦ACTがここに!

パワーストーン

セガの業務用最新CGボード「NAOMI」の第1弾タイトルとして発表された『パワーストーン』が、早くもドリームキャストに登場決定！　第1報となる今回は、ゲームシステムはもちろんのこと、ストーリーや登場キャラクターなど、現段階で判明している要素を紹介していこう。また、カプコン開発副本部長である、船水氏へのインタビューも掲載してある。こちらもぜひお見逃しなく！

Dreamcast

●ドリームキャスト　●発売日未定　●価格未定
●カプコン　●ACT

まさに「なんでもあり」の自由なバトル!

今まで数々の格闘ゲームが発売されてきたが、そのほとんどは限られたアクション（移動、必殺技など）しかできなかった。しかし、この『パワーストーン』は360度自由に動き回ることは当たり前。さらにフィールド（ステージ）上に落ちている武器を拾ったり、柱によじ登って攻撃を回避するなど、多彩なアクションを自在に繰り出すことができるのだ。１キャラのアクションパターンもメチャメチャ多いので、その迫力あふれる動きを見ているだけでも楽しいぞ。一方、方向キーやボタンの仕様、詳しい操作方法などについてはまだ判明していない。はたしてどのような形になるのか、非常に気になるところだ。

投げる

◀落ちているものなら何でも相手に投げつけられる？

のぼる

▶ここからどんな行動ができるのだろうか？

ほかにもこんなアクションが…

障害物に登ったり、イスを投げたりするだけが『パワーストーン』のアクションではない！　現時点ではこの２つ以外にも、壁をよじ登って攻撃したり、障害物を利用しての蹴り技などが判明している。さらに、キャラによってはフィールド上にある街灯を引き抜いて、ブンブン振り回すといったことも可能！　ほかにもお尻に火がついて走り回ったり、タンスに挟まれてペッタンコになってしまうなど、格闘ゲームでは想像もつかないような楽しいアクションが、たくさん盛りこまれているぞ。

 ©CAPCOM CO., LTD.

冒険活劇ここに見参!!

伝説の宝石「パワーストーン」を求め冒険者たちが世界を駆けめぐる！

『パワーストーン』の舞台となるのは、科学と伝説が共存する19世紀の世界。この時代の人々の間には、何でも願いをかなえてくれる宝石「パワーストーン」の言い伝えが広まっていた。そしてこの宝石を追い求めるのが、世界各地から集まった多彩なキャラクターたち。今回公開された資料には８人のキャラが描かれているが、侍やパイロットなど、いずれも個性的な面々ばかりだ。ゲーム中、はたして彼らはどんな冒険を繰り広げるのだろうか？

▶高低差や障害物を利用した戦術が期待される。実際の状況を考えると、やはり高い場所のほうが有利？

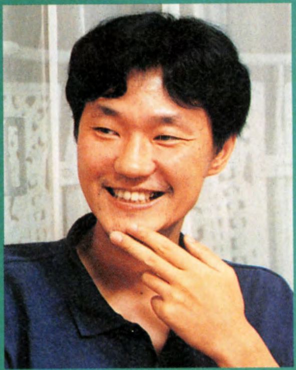
グラフィック、演出、すべてが最高峰！

▶和風、洋風入り交った多彩なキャラクターたち。この中で願いをかなえるのはいったい誰？

『パワーストーン』の開発状況を探る！

『パワーストーン』の現在の開発状況は約30％ぐらい。気になる発売時期は、アーケード版が来年初頭、ドリームキャスト版も追って発売されるらしい。また、登場キャラについては左の写真にいる８人以外にも、新たに何人か追加されるようだ。もしかしたら隠れキャラやボスも登場するのだろうか？　なお、ドリームキャスト版はアーケードにはないオリジナル要素も入る可能性大。これら２つについては、情報が入り次第すぐに伝えていくぞ。期待して待っていてくれ！

●カプコン船水氏『パワーストーン』を語る！



㈱カプコン取締役
開発本部副本部長
船水紀孝氏

―まず、『パワーストーン』を制作されることになった経緯からお聞かせ下さい。

船水紀水氏（以下船水）：実はこのようなタイプのゲームの企画が出たのは『スターグラディエーター』の頃なんですよ。あの頃はハードの性能やグラフィックの制約などによってあきらめたんですけど…。ですから今回NAOMIの登場、そしてドリームキャスト（以下ドリキャス）の発売によって、やっと制作することができたわけです。

―では次に『パワーストーン』のコンセプトについて教えてください。

船水：『パワーストーン』のコンセプトは簡単に言うと「アクション映画みたいなゲーム」を作ることだったんです。一番近いものと言えば西部劇ですかね。西部劇と言えば、酒場でケンカってパターンが多いじゃないですか。酒ビンとか樽を使ったり、相手をブン投げたり、ケンカのように派手にしたいなと思って…。

―ジャンルが「格闘」ではなく「活劇」になっているのはなぜでしょうか？

船水：あえて「格闘」ではなく「活劇」にしたわけは、従来の格闘ゲームの制限や常識といったものを変えたかったからです。たとえば、当初は１つのフィールドで戦うのではなく、吹っ飛ばされたら外に飛び出たり、隣の部屋へ移ったりすることも考えていたんです。まあ最終的には１つのフィールドに落ち着きましたが…。

―ということは、これからは、このようなジャンルのゲームが増えていくとか？

船水：それはまだ分かりませんが、新しいことはいろいろ試してみたいと思っています。例えば、格闘ゲームを対人ではなくＣＰＵ同士で戦わせるといったようなものもやってみたいですね。ビジュアルメモリに自分が育てたキャラのデータを入れて、そのデータで他人と対戦するとか…。今の対戦ってハメやルールとかって、いろいろ問題があるじゃないですか？　でもこれなら何の問題もなく対戦できるし（笑）。まあそのうちドリームキャストで実現するかもしれませんね。

―『パワーストーン』の他にアーケード作品をドリキャスで発売することは考えていますか？

船水：現在稼動中のタイトルはもちろん移植を検討しています。またNAOMI作品としては、新ジャンルのロボット対戦アクションを出す予定です。

―最後にドリキャスの魅力をお聞かせください。

船水：やっぱり通信機能ですかね。ゲーセンとかで見知らぬ人と対戦するのって、けっこう度胸がいるじゃないですか？　とくに女の子なんかは。でもドリキャスなら、家にいながら他人と対戦できるから全然平気。今後は、この通信機能を使った新しいゲームも作ってみたいですね。

セヴンスクロス

SEVENTH CROSS

前回に引き続き、今回も明らかになってきた戦闘システムを徹底紹介。戦闘シーンの流れを中心に、新たに判明してきた攻撃方法「EX-POWER（魔法）」を解説していく!!

Dreamcast

●ドリームキャスト
●12月23日発売　●5,800円
●NECホームエレクトロニクス　●S・RPG

過酷な生存競争が渦巻く世界を生き抜くうえで、最も重要になってくる戦闘。前号では「攻撃」に着目してさまざまな攻撃方法を紹介したが、今回ついに戦闘システムの全貌が判明。戦闘の流れを画面写真とともに解説していく。冒頭でも述べたように、戦闘はゲーム上で重要な要素なのでしっかり把握しておこう。また、新たにわかった攻撃方法も紹介している。こちらも見逃さないように。

戦闘シーンの流れを解説!!

戦うこと、それが、生き残る手段

- ●敵を探す
  - ↓
- ●発見、攻撃を
  - ↓する → ●攻撃する敵を捕捉（選択）する
    - ↓
    - ●バトル突入
      - ↓勝利 → 進化経験値と体成分獲得
      - ↓敗北 → スタート時の状態に戻る
  - ↓しない → 逃げる（戦闘回避）

1. 餌となる生物を探す

まずは、餌となる生物（戦闘相手）を探す必要がある。エリア内には、数多くの生物がいるので周囲を見渡せば、容易にみつけられるはず。動いているものがあったら、近づいてみよう。

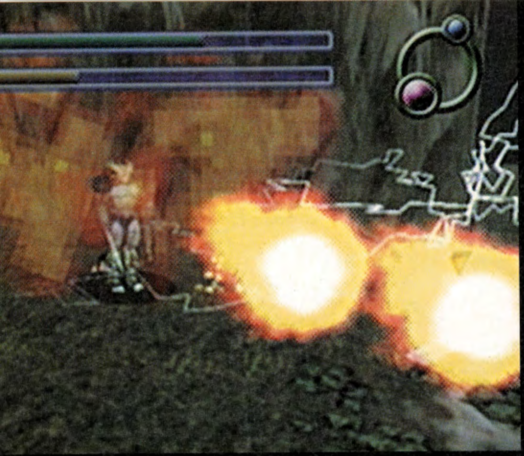
▲草原などでは遠くもよく見えるが、水中や霧の中では見通しが悪く、敵をみつけづらい。

2. 敵を発見

敵を発見すると、その敵の上に三角形（下の画面の○内）が表示され、敵の存在をプレイヤーキャラが確認したこととなる。ここで、さらにその敵に接近すれば戦闘に突入する。ただし、弱い生物ばかりが棲息しているとは限らないので、むやみに近づいてしまうと……。

◀▲強敵の餌になりたくないのなら、この段階で逃げること。

©NEC Home Electronics, Ltd

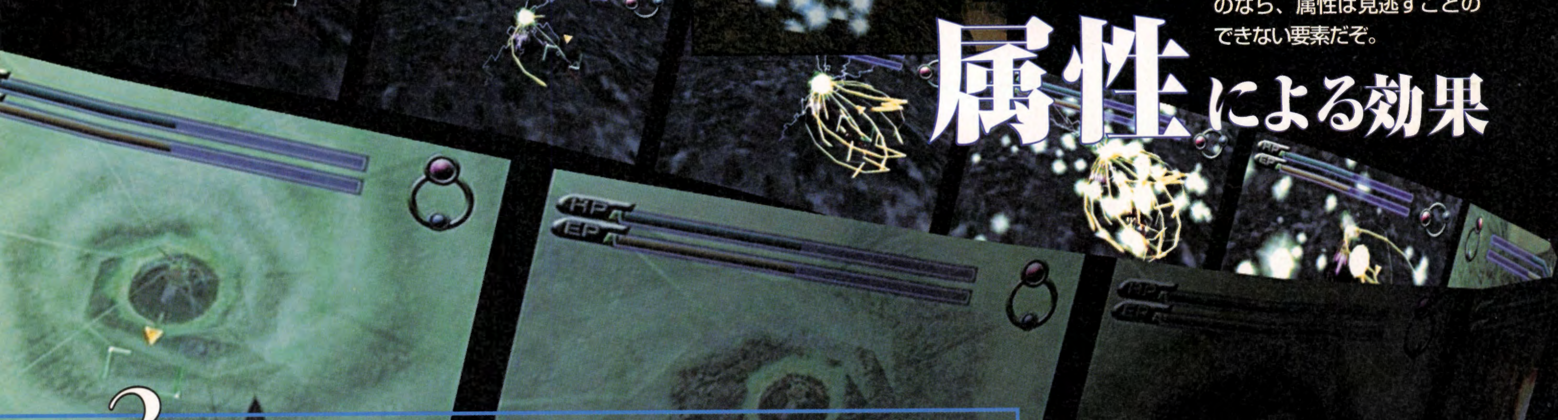


魔法

プレイヤーキャラは知力が上昇すると、EX-POWERを覚えていく。これは攻撃力が高いうえに、離れた場所にいる複数の敵にダメージを与えられるというすぐれモノ。この攻撃はEX-POWERポイントがある限り使えるが、知力が低下すると忘れてしまうので注意が必要だ。

EX-POWERには5つ（火、水、雷など）の属性があり、敵の属性との相性によって、ダメージの与え方が大きく変わる。効率よく敵を倒したいのなら、属性は見逃すことのできない要素だぞ。

属性による効果



3. 目当ての敵を捕捉、戦闘開始

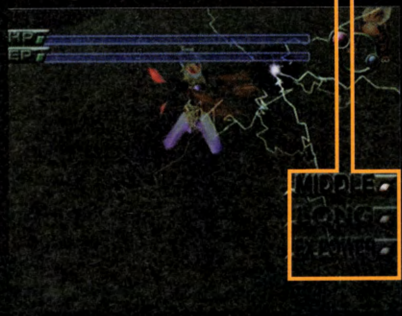
三角形が表示されている敵にさらに接近すると、その敵を捕捉。攻撃指示を出すとカメラアングルが変わり、いよいよ戦闘開始（攻撃可能）となる。ちなみに接近／遠距離攻撃では捕捉できる敵は１匹だけなので、敵が複数いる場合は攻撃する敵を選ばなくてはならない。

◀捕捉された敵は、枠で囲まれる。

▶複数の敵を攻撃できる魔法や超能力なら、攻撃の中心としたい敵を選択。

戦闘はコマンド選択タイプ

画面を見るかぎりでは、戦闘はアクションのように思えるが、実際は可能な攻撃手段（接近攻撃／遠距離攻撃／特殊能力）の中から行動を選んで進めていく、コマンド選択タイプ。アクションがダメな人でも安心してプレイできるのだ。



1対複数の闘い

敵の中には、群れをなして攻撃してくるものも存在する。当然、ただ単に複数の敵に囲まれた場合とは異なり、一致団結して攻撃してくるので苦戦を強いられる。１度に複数の敵を攻撃できる魔法などで一気にカタを付けよう。

▶猪のような動物に囲まれるプレイヤーキャラ。電撃攻撃をされてピンチ!!

新生ノアVS. 軍サイキッカーの壮絶なバトル

Dreamcast

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

それは第2次超能力大戦の始まりだった！

タイトーのドリームキャスト参入第1弾ソフトは『サイキックフォース2012』（以下『2012』）に決定！　現在アーケードで好評稼働中のタイトルだけに、期待度は大きいぞ！　今回は10人のメインキャラと、さまざまな要素が盛り込まれたゲームシステムなどを紹介していこう。

●ドリームキャスト　●99年春予定　●価格未定　●タイトー　●ACT

期待の対戦アクション!!

『2012』は、サイキッカーと呼ばれる超能力者たちを選んで戦っていく格闘アクション。「宙に浮いたまま戦う」、「超能力を使った多彩な攻撃」、「フィールド内を360度自由に動きまわれる」など、他の格闘ゲームにはなかったシステムにより、浮遊感やスピード感を楽しみながら遊べる。ドリームキャスト版では、これらが完ペキに再現されるので期待ができるぞ。

サイキッカー集団"ノア"とは!?

西暦2010年、超能力者たちは国家レベルの人体実験を強いられていた。この行為に対抗するため、やはり超能力者であるキースを中心にノアが結成される。しかしノアは暴走を始めてしまい、キースの親友バーンはこれを阻止すべく、キースに戦いを挑むのだった。ノアの本部で死闘が繰り広げられたが、突然の大爆発で戦いは幕を閉じる。それから2年…キースの思想を引き継ぐ超能力者カルロによって、"新生ノア"が動き始める……。

マイト

信じるものは己の力のみ すべてのサイキッカーを狙う狩人

辻斬りのようにひたすらサイキッカーを狙う少年の名は「マイト」。彼には過去がまったくない。ただひとつあるとすれば、すべてのサイキッカーを狩ることのみ。その使命だけが彼を動かしている。いったい彼の過去には何があったのか？

ド派手な超能力!!

カルロ

永遠の理想郷を求めて疾走し続けるキースの腹心

数年前、サイキック研究所に囚われていた彼は、妹のレジーナと共にキースという男に救われた。そしてノアに希望を見い出していた彼は、サイキッカーの理想郷を作るため、自らキースの代弁者となって同士を集めるのだった。

レジーナ

兄に強い憧れを抱く炎の女戦士

理想郷を築くため、自らの命を賭けて戦う新生ノアの女戦士。しかし、彼女が戦う本当の理由は兄カルロのため。兄への強い憧れ、想いが彼女を戦場に駆り立てる。そしてついに危険を顧みず、1人で軍サイキッカー部隊に乗り込んでしまう。

ゲイツ

悲しみの自我を包み込む鋼鉄のサイボーグ

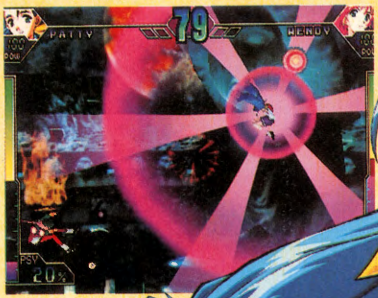
サイボーグであるゲイツだが、妻と娘を死に追いやったキースへの恨みが彼を純粋なメカニズムにはさせなかった。1度は戦闘不能になったゲイツだが、新生ノアを結成したカルロによって、過去の記憶を消去されて再び復活する。

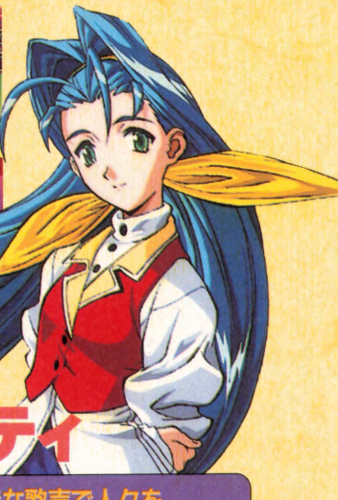
©TAITO CORP. 1997, 1999

対立する2大勢力

気になるシステムは？

『2012』は既存の格闘ゲームとはまったく違う新システムを導入している。その1つが「サイコゲージ」で、これは超能力技（必殺技）を出すために必要になってくる。このゲージは技を出すたびに一定量減少するが、「サイコチャージ」を使えば回復することが可能だ。他にも数種類のダッシュとガード、勝負がつかなかったときの「サドンデス」など、さまざまなシステムが盛り込まれている。ドリームキャスト版のオリジナル要素も含め、さらなる詳細は続報を待て！





▲超能力技は「バリアガード」でしか防ぐことができないのだ。

パティ

不思議な歌声で人々を救う心優しき少女

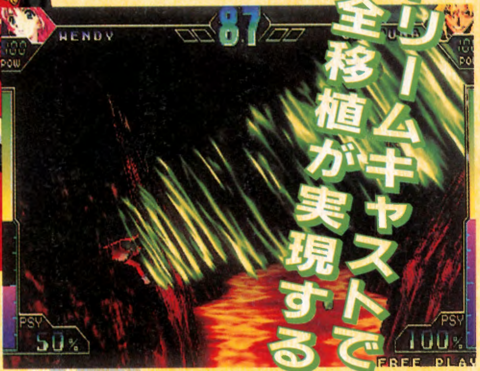
不思議な力が宿った声を持つパティ。彼女は失踪した母の行方を探すために旅に出るが、その途中サイキッカーハンターであるマイトと出会う。そして対極的な2人は不思議な関係で結ばれ、パティはマイトと行動を共にすることになる。

ウェンディー

生き別れになった人を探すため戦いに身を投じる

ノア本部の爆破消滅で共に戦ったバーン、エミリオと生き別れになってしまったウェンディー。彼女は本当の姉であるクリス、そしてバーンやエミリオを探すために危険な戦いの中に身を投じる。はたして彼女は仲間に出会えるのか？

ドリームキャストで完全移植が実現する



玄信

殺された仲間の仇を討つため復讐を誓った退魔師

影高野の退魔師である玄信。ある日、退魔の業を終え、総本山に帰った玄信は全滅した影高野の姿を目にする。そして彼は仲間の仇を討つため、サイキッカーを追うのであった。

刹那

己の肉体を捨て絶対的な力を手にした人工サイキッカー

人工サイキッカー計画の実験台として、自分の肉体と引き換えに未知なる脅威の力を手に入れた刹那。そして最強を自負する絶対的な自信とプライドは狂気にまで燃え盛る。やがてその炎は仲間であるガデスなどに向けられるのだった。

エミリオ

すべてを破壊する冷酷無比な堕天使

バーンやウェンディーと共にノア本部の爆発に巻き込まれたエミリオ。その2年後、彼は破壊を好む冷酷無比な少年に変わっていた。そして自己の能力に悦する彼はやがて、忌まわしい超能力に徐々に目覚めていってしまう。

ガデス

大地を揺るがすほどのパワーを持つ地獄の傭兵

強力な超能力を持ったガデス。もとは新生ノアの一員だったが、同胞を裏切って軍の傭兵となる。自由気ままに生きるガデスにとって、そんなものはどうでもいいことだった。そう、彼にとって戦いとは単なる遊びに過ぎないのだから…。

複雑に絡み合うストーリー

おNEWの『ぷよぷよ』は、夢のハードでばよえ〜ん(7連鎖以上)

アルル・ナジャ

魔導師をめざす、冒険大好きっ娘。『ぷよぷよ』シリーズでは"ふつう"の主人公だ。なお、ゲームによって微妙に違う人生を歩んでいる(笑)。

カーくん

本名はカーバンクル。「ぐー」としか言えない黄色い生き物。カレーと寝たふりが大好き。

ぷよぷよ〜ん

Dreamcast

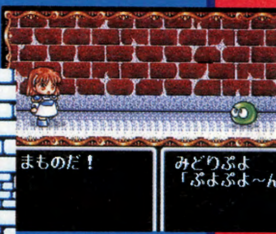
落ちモノパズルゲームの代名詞とも言える超大人気ゲーム『ぷよぷよ』。その最新作がドリームキャストにどか〜んと登場!! その名も『ぷよぷよ〜ん』。まさに第4作めにぴったしのタイトルなのだ(笑)。第1発めの今回は、人気キャラの紹介とともに、現状で明らかになっている要素をトコトン大紹介するぞ!! ではでは、さっそくゲーム紹介にいっきま〜す!!

●ドリームキャスト
●'99年3月発売予定 ●価格未定
●コンパイル ●PZL

What's『ぷよぷよ』?

『ぷよぷよ』がアーケードで大ヒットをとばした'92年。この年がぷよぷよ元年だと思っているそこのキミ、甘いッ!! 実はその前からMSXなどのハードで『ぷよぷよ』は、バリバリ稼働していたのだ。1つ勉強になったネ。なお、「ぷよぷよ」ってキャラは『魔導物語』のザコ敵だということはもちろん知っているよネ?

▼ファミコン版『ぷよぷよ』の画面。人型のぷよぷよが妙にコワイ……。



▲『魔導物語』(メガドライブ版)で消えていくぷよぷよたち。

©Programmed by COMPILE ©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©1991,1993 TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC. ©1991,1993 COMPILE

DC(ドリームキャスト)でいっきま～す!

画面から見るかぎりでは『ぷよぷよ～ん』も、同色のぷよぷよを4つ以上くっつけて消す、という基本ルールを継承しているようだぞ。だが、前作『ぷよぷよSUN』に登場した太陽ぷよなどのシステムも受け継いでいるのかは、現状ではわかっていない。また、モードもストーリーモード（ひとりでぷよぷよ）の他にどんなモノがあるのか、新たなモードが追加されるのか、といったことも謎に包まれている。

下記の2つの要素しか判明していないけど、新情報が入り次第逐一報告していくネ。続報を待とう!!

ドラコケンタウロス

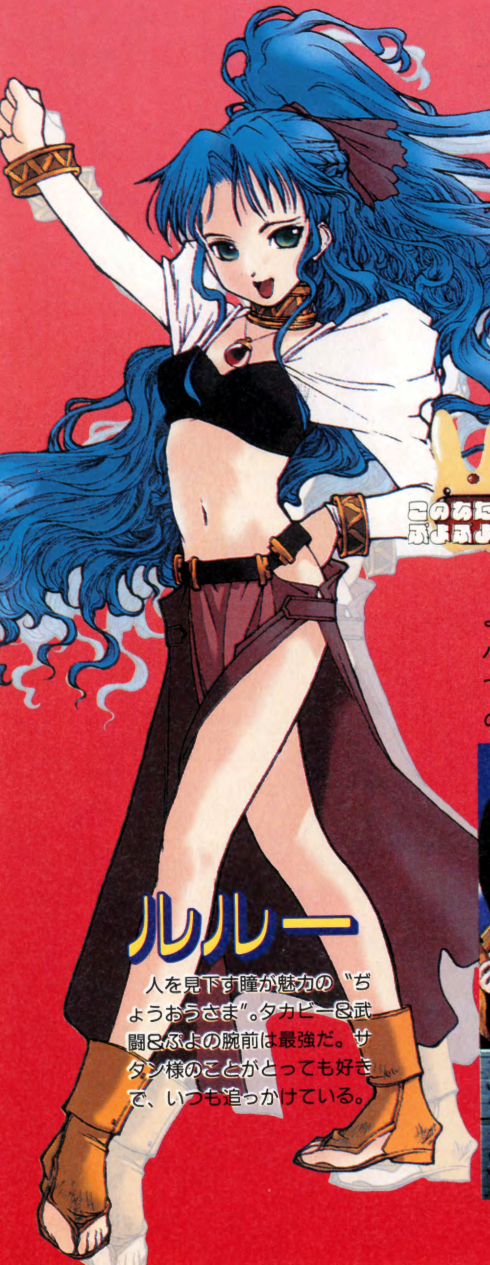
ドラゴンの能力をモノにした娘。空を飛んだり、火を吐いたりする。なお、一方的にアルルをライバル視している。

このあたりがぷよぷよ～ん キャラ特有の技で アルル勝負よ!!

『ぷよぷよ～ん』では、対戦時にキャラごとに異なる技が使えるとのこと。どうやら、敵への攻撃方法が変わるらしいぞ。前作までは、おじゃまぷよを降らせて相手を攻撃していたが、本作ではどんな攻撃方法になるのか気になるところだ。なお、ストーリーモードではサポートにキャラが付くとか。このキャラがどんな役割をするのかも謎だネ……。

▲画面中央で行われている、対戦キャラ同士の格闘アクションさながらのバトル。これは、キャラ特有の技と関係があるのだろうか?

▲うろこさかなびとがアルルに同伴するようだが、これがサポート?



ルルー

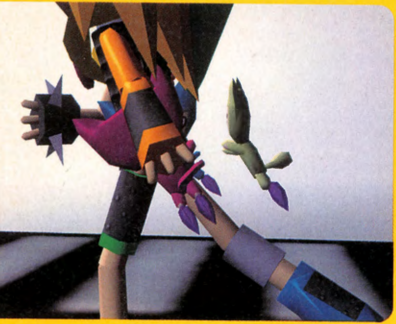
人を見下す瞳が魅力の"じょうおうさま"。タカビー&武闘&ぷよの腕前は最強だ。サタン様のことがとっても好きで、いつも追っかけている。

このあたりがぷよぷよ～ん DC(ドリームキャスト)のハイスペック チョーキレイ!!

ドリームキャストの性能をフル活用している『ぷよぷよ～ん』。まずは一目瞭然、グラフィック面が超パワーアップしている。ぷよぷよなんか、ため息がでるくらいツヤツヤしているよネ。また、各キャラのグラフィックも超美麗化!!　もちろん、映像面だけでなく連鎖ボイスなどの音声面も、さらに強化されているぞ。ちなみに、キャラクターの数も増えるらしいのだが、総勢何キャラになるのかな?　新キャラなどの情報が入った場合も、ばっちり紹介していくので楽しみにしていてネ～。

◀▲前作までの漫才デモはチビキャラだったが、『ぷよぷよ～ん』ではこんなカタチに。当然表現方法が変わっても、あの爆笑漫才デモは健在だぞ。

はじまり、はじまり〜

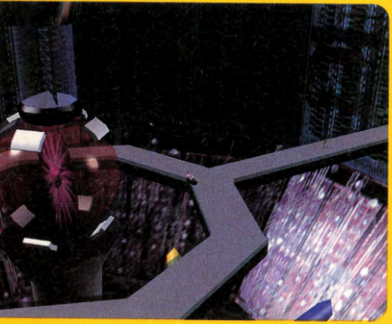


◀じのちゃん、なんだか必死に走っています。腰にはねこぱけけっとの姿が。

後ろから爆風! 逃げろや逃げろ

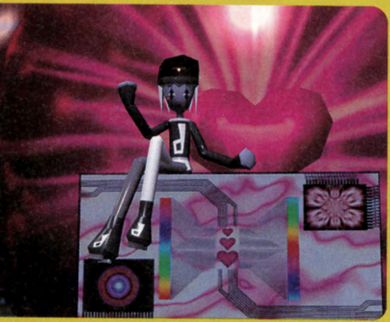
◀背後で激しい爆発が! 途中でねこぱけっとが哀れ爆風の中にぃ〜。

ねこぱけっとと星のコアに到着!



◀てきと一に探索していると、巨大なエネルギーコアを発見! どうしましょ。

謎のキャラ・ドッパ登場!



◀コアの内部に入ってみると、何やら見慣れぬあやしげ一な男・ドッパが。

じのちゃん、突然ビームバズーカ砲発射!

◀ドッパがしゃべると同時に、じのちゃんてば突然彼に向かってビームを乱射!

オープニング画面、ついに大公開!!

Dreamcast

戦国TURB

●ドリームキャスト ●'99年1月14日発売予定 ●5,800円
●NECホームエレクトロニクス ●A・RPG

お久しぶりの今回は、謎に包まれていたバトルシステムについて徹底的に紹介しちゃうよ。新着画面もいっぱいだ!

『陣』と『戦』、2つのバトルモードをおべんきょう!!

敵・味方入り乱れて戦うし烈なバトルは、『陣』と『戦』の2つのモードによって構成されているのだ。基本的に、『陣』モードで兵士の装備を整えたり、状態を確認したあと、『戦』モードで戦いに突入することになる。各モードでどんなことができるのかを、ここでしっかり予習しておこうね。

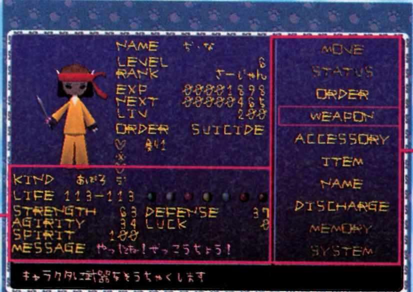
全体の流れ

ドラマシーン (前半)		バトルシーン (陣↔戦)		ドラマシーン (後半)	
出陣前のドラマが展開される。敵の情報もある!?	▶	ねこ兵士たちを連れて、足取り軽くいざ出陣。	▶	戦争後の報告をかねて、物語が進行していくのだ。	▶ 次のお話へ

陣モード 戦いの準備をしよう!!

出陣するマップを選んだり、兵隊たちの部隊管理を行ったりできる『陣』モード。ここでの行動は戦闘時に大きくひびいてくるので、しっかり戦略を立てること。特に、戦場で唯一頼れる存在のねこ兵士たちが、思う存分実力を発揮できるように管理してあげてね。

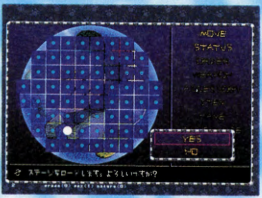
ステータス画面にはたくさんの情報がつまっているぞ。ちなみに、文字のフォントは、キャラクターデザイナー・黒柳さんによるものだ。



キャラのデータやメッセージ
表示されているキャラの名前から現在のHP、装備している武具、メッセージなどがギッシリ! メッセージの中にはヘンテコなモノも。

武具の装備や兵士への命令など
戦場での命令や、持っている武器の装備、アイテムの使用など、どれも大切でとってもよく使うコマンドがズラリ。また、兵士の名前を変更させることも可能なのだ。

ここでの戦略が勝利への近道!?



装備も作戦もカンペキ! なんて状態になったら、"MOVE"を選んでいざ出陣。その時、左のようなマップが表示されるので、行きたいエリアを選択するのだ。どんな敵が待ち受けている?

◀マメにお世話をしたほうがいいようだ。

©1998 NEC Home Electronics,Ltd./qnep Co.,Ltd. ©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

戦モード

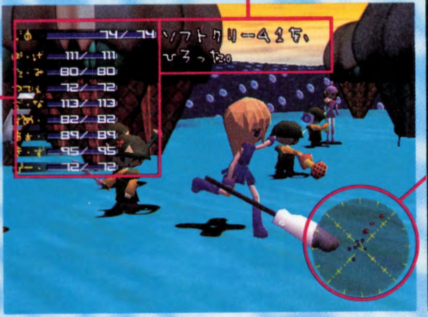
戦う以外にも、やることいっぱい！

じのちゃんが隊長を務めるねこ軍と、敵対するひつじ国の兵士が、お互いの武器で殺しあうという、とってもデンジャラスな『戦』モード。『陣』モードで立てた戦略が、ここでの戦いに反映されるってワケ。でも、実は戦う以外にもいろいろな行動ができちゃうらしいぞ。

フィールド画面にレーダーがあるので、戦況をバッチリ把握できちゃうぞ。あれ？　この写真のじのちゃんの影に注目。なぜか十字型だぞ。そして、ねこ兵士たちはねこ型の影なのだ。ずいぶん細かいところまで凝っているのね〜！

メッセージ
フィールドで何かを拾ったり、自分がレベルアップしたりすると、そのことを伝えるメッセージが表示される。中には、すんごくヘンなメッセージも…!?

味方のHP
いちばん上がじのちゃんのHP。その下に並ぶのは、ねこ兵士たちのHPだ。遠くで戦っている兵士の状態もわかって便利！ジャマだったら消すこともできるよ。



レーダー
ひとめで自分の位置や敵の位置が確認できる、スグレもの。じのちゃんの位置は、真ん中の三角だぞ。

あか
赤といえば、危険な色。そんなワケで（?）、敵は赤で表示されるのだ。イヤ〜ン。

あお
勇敢に戦うねこ兵士たちは、青で表示されるぞ。ちょくちょく加勢してあげないとね。

みどり
妖精たいにゃんやくま、うさぎなど、なんだか謎の生物は緑で表示されるのだ。

戦闘時にできる5つの行動

戦闘時に可能な行動の数々が、ついに明らかに！兵を率いる隊長・じのちゃんは、ただ戦っているばかりじゃいけません。新たな兵を探したり、情報を集めたりと、いろいろ忙しいものなのだ。

1 アイテムを集める

敵を倒すと、そいつが装備していた武器や防具を手に入れることができるぞ。フィールドをくまなく探索して、あちこちに散らばっている武具を拾おう。たまに謎のアイテムが落ちていることも…。

▲多くのアイテムを拾って、戦いを有利に進めよう。

2 妖精たいにゃんを捕える

かわいい妖精たいにゃんは、なんとねこ兵士たちの体力回復のもと。見つけたらビンにつめちゃおう。ただし、放っておくと腐っちゃうのだ。う〜ん、なんとも恐ろしい。

▶小さい点みたいなのがたいにゃん。見えるかな？

▲たいにゃん捕獲成功。ナマモノですのでお早めにドーゾ。

3 会話をする

敵ではないキャラを発見したら、まず話しかけてみよう。もしかしたら情報を聞けるかもしれないし、頼みごとをされるかも…。ただし、なかには意味不明なことを言うヤツもいるみたい。はて、その真意は？

▲間違って敵に話しかけないようにね！

4 くま・うさぎ説得

フィールドでくまやうさぎを見つけたら、説得してねこ兵士になってもらおう。戦力を増やす大切なチャンスだぞ。

◀うさぎがねこになって、くまがビックリ〜！

5 部隊管理

戦闘中やフィールドを歩いている時でも、装備の変更やアイテムの使用が可能だぞ。常にベストな状態に保とう。

◀兵士は大切にしてあげて！

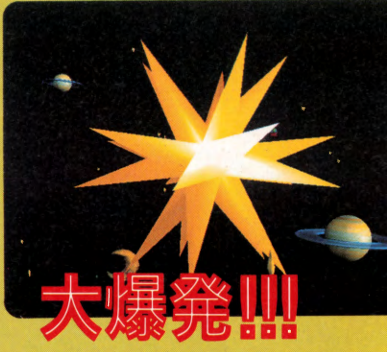
▶じのちゃんの放ったビームが、見事コアに命中してしまった！

ビームがコアを直撃！

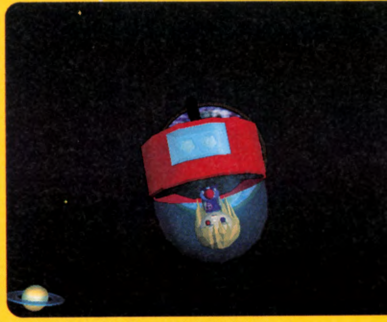
▶コアが暴走し始めた。これはヤバイと、ドッパは卑怯にもワープでおさらば。

なんだかとってもヤバい感じ

▶イヤな予感は的中し、ねこばけっと星が大爆発。じのちゃんの運命やいかに!?



▶危機一髪！　自分の宇宙船で宇宙に飛び出したまではよかったけど…。



じのちゃんの宇宙船が〜〜〜！

▶制御不能でらいよん惑星に墜落。そして、じのちゃんの戦いが始まる！

らいよん惑星に墜落

ペンペン トライアイスロン™

Dreamcast

初級者＆中級者向けの２コースの詳細と、コースのポイントをチェックするぞ！

●ドリームキャスト　●11月27日発売　●5,800円
●ゼネラル・エンタテイメント　●RCG
Ⓒ1998 GE

コースの全容が、ついに見えたぞ!!

『ペンペントライアイスロン』のコースは、RUN（走る）、SLIDE（滑る）、SWIM（泳ぐ）の３つのエリアで構成されているんだ。もちろん、他のペンペンたちや友達と順位を競うのがレースの目的。次ページのコース紹介に進む前に、まずはコースのポイント（全コース共通）をチェックしておこう。どんなレース展開になるのか、今から楽しみだね！

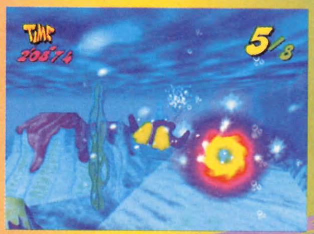
ポイント1 いたるところにある“しかけ”はライバルを出し抜くチャンス!!

いきなりゴロゴロ落ちてきて進路を邪魔する巨大な木の実や、触れると弾き飛ばされてしまうボビンボールなど、コース上にはいたるところにたくさんの〝しかけ〟が用意されている。いかに〝しかけ〟を乗り切れるかが、ライバルたちに差をつけるためのポイントになるぞ。

▲▶コース上のしかけは、アッと驚くものや、頭にくるものなど、妙なプレッシャーを与えるモノばかり。

ポイント2 “ダッシュゾーン”を使ってスピードUP＆順位UP

コース中のところどころには、光り輝くゾーンがある。ここをくぐると、いきなりスピードがアップし、ライバルたちに差をつけることができるのだ。これが噂の〝ダッシュゾーン〟。使いこなせれば力強い味方になるはず！



▼泳ぎエリアにだってダッシュゾーンはあるぞ。

▲▶加速するため、〝ダッシュゾーン〟にダイブ!!

“おかしのコース”
“おもちゃのコース”
どちらも
気になるぞ!!

“ザコペン”もエントリー

7匹のメインキャラたち以外にも、レースに出場するペンペンがいるのだ。それが、“ザコペン”たちだ。はっきりいって弱いし…邪魔なだけ!?

ゲーム中に用意されているコースは全部で４つ。ここではそのうちの２つのコースを詳しく紹介しちゃうぞ。各コースの走りエリアにある〝あたふたゾーン〟は要チェックだぞ！

コースNO.1 おかしのコース

超ビギナー向け!! 操作感覚になれよう

ミセス・クリームが作ったおかしに彩られたコース。全４コースの中でもっとも簡単だぞ。

エリア１（滑り）…ゆるやかなコーナーが続く。コース両脇のぷるぷるゼリーがおいしそう！

エリア２（走り）…ジャンプでよけるしかけが登場。走りエリアの基本はここで体験できる。

エリア３（泳ぎ）…短い直線コースをつき進め！

エリア４（滑り）…幻想的なエリアで演出もバツグン！

注目エリア
「フラッペのもり」
難易度は高め。両脇の雪に突っ込むと、スピードダウンしちゃうぞ。

▶地面がうねりまくるエリア2。コブの頂点からジャンプするテクニックがいいかも？

▲エリア②では、ジャンプで階段を上っていくぞ！

コース構成

- START!!
- エリア１ ぷるぷるゼリーのおか
- エリア２ おかしのむら
- あたふたゾーン
- エリア３ ソフトクリームとうだい
- エリア４ フラッペのもり
- GOAL!!

“あたふたゾーン”って何？

強風にあおられて思うように進めなかったり、小島をジャンプで渡っていったりと、とにかくあたふたしてしまうのがここ。スムーズな行動ができないなので、テクニック次第では、ビリでも一発逆転のチャンスが待っているのだ。

▲あたふたしながらも、アタックチャンスをねらう。スキはある？

コースNO.2 おもちゃのコース

トリッキー&テクニカル しかけの数も段違い!!

しかけだらけのコース。ちょっと難しいのでテクニックが要求されるぞ。

エリア１（走り）…狭い道にペンペンたちを跳ね飛ばすボビンボールがあるぞ。キビシ～。

エリア２（泳ぎ）…距離が長いうえに、潜水艦とモーターあひるが、行く手をじゃまする。

エリア３（滑り）…遊園地のようなコース。

エリア４（滑り）…しかけがないので、一気に加速してゴールまでひとっ飛び!!

注目エリア
「ピンボールバレー」
エリア後半の“ダッシュトンネル”が最高。スピードはコース中ピカイチ！

▶巨大潜水艦がエリア２に登場。

▲ダッシュトンネルの入り口。トンネル内のスピード感は、ものスゴイ！

コース構成

- START!!
- エリア１ ダックリングパーク
- あたふたゾーン
- エリア２ バスタブすいろ
- エリア３ ピンボールバレー
- エリア４ ブロックキャッスル
- GOAL!!

◀ザコペンたちに囲まれている状態。てことは、かなり下手なプレイ……なの？

グランディア2

GRANDIA II

ファン待望!!

祝!

GAME ARTS ドリームキャスト Dreamcastに ついに 参入

●ゲームプロデューサー
宮路 武氏
インタビュー

業界屈指の技術力で、数々の名作を世に送り出してきたゲームアーツが、ついにドリームキャストに参入した!! しかも、開発中のタイトルは、ファン待望の『グランディア2』と、豪華スタッフの手による『鄭問之三國誌』という大作2本。今回は、ドリームキャスト参入の経緯やゲームの内容について、2人の宮路氏に聞いてみた。

●ゲームアーツ社長
宮路 洋一氏
インタビュー

チェンウェンのさんごくし

鄭問之三國誌

「ゲームアーツは常に最先端のものを追い求めています」

ドリームキャストにゲームアーツ参入!! と聞けば、この人に話を聞かないわけにはいかない！ 参入の経緯から新ハードの魅力、通信の可能性まで、ファン必読の興味深い話が満載だ。

――具体的に参入を決められたのは、いつ頃だったのでしょうか？

宮路洋一氏(以下、宮路氏)：正式には、去年の年末くらいかな。その前からお話はありましたけどね。

――ドリームキャストのどんな部分に魅力を感じて参入を決められたのでしょうか？

宮路氏：やっぱり、すごいハードですから。現在発売されているゲーム機の中では、最高の性能を持っていますからね。ゲームアーツは設立して来年で15年めになるんですが、一貫して言ってるのは、芸術のレベルまで高められるような、ゲームを作ろう、ということなんですね。人を感動させられるような絵だったりストーリーだったりをね。だから、当時からずっとそれを可能にしてくれる最先端の技術を追い求めているんですよね。

――新しい技術？

宮路氏：ええ、パソコンの時代からね。うちのデビュー作は、PC－8801mkⅡSRの『テグザー』というゲームなんですが、当時8801には音楽がなかったんです。で、SRになって初めてFM音源が入ったんで、FM音源専用ソフトというのを作ったんです。結果大ヒットしたのですが、特に音がすごいと言われました。音が無くてあたりまえだったものから音がでたら、やっぱり驚くし感動するでしょう？

――ドリームキャストなら、新しい感動の可能性があるということですか？

宮路氏：ソフト開発者っていうのは、どんなに技術を駆使しても、絶対にハードのスペック以上のことはできないんですよ。うちは『ガングリフォン』とか『グランディア』でサターンの性能の95％くらいは引き出せたと思っているので、次のことができるマシンが出るというのならば、やるしかないんじゃないかと。最高のゲームマシンで、最高の技術を使った、今まで実現できなかったアイデアのあるゲームを作れば、最高のRPG、SLGができる、それは間違いなく言えます。

――ビジュアルメモリとか、通信については、どう思われますか？

宮路氏：もちろん、それだけアイデアの幅が大きくなりますから、おもしろいと思います。特に通信は、ゲームの質をまったく変えてしまう可能性がある。一番魅力的な部分ですね。

――それは、積極的に通信ゲームに取り組んでいかれるということですか？

宮路氏：個人的には、通信でどんなことをやればいいかということはわかっているんです。でも、今回発表したタイトルで、具体的にこういうふうに対応しようとかってことはまだ決めていないですけど。ただ、言えることは、今発売されている通信を使ったRPG『ウルティマ』とか『ディアブロ』とか、あれが通信ゲームのすべてではないということですね。

――具体的にはどういった可能性があるんでしょうか？

宮路氏：そもそも、今のインターネットって、放送局にしたり、電話とあまり変わらない感覚で使われていて、本来あるべき使い方をされていないって感じているんですよ。だから、「本来のインターネットの使い方」のようなことを考えていきたいと。それについては、いつか発表したいとは思っています。

――11月27日、ドリームキャストが発売されますが、No.1ハードになれるでしょうか？

宮路氏：セガのファンというのは、ヘビーユーザーが多いよね。でも、そういうユーザーがゲーム文化を育てていくんだと思う。いいハードで、いいゲームが出れば、きちんと評価してくれて買ってくれる。だから『グランディア』とかも『2』が作れるんだしね。ドリームキャストはいいハードなんで、その性能を100％見せてくれるようなソフトが出てくれば大丈夫でしょうね。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

宮路氏：ウチは地味な会社なんで(笑)、真面目にコツコツと、いいものを作っていきますよ。これからも応援をお願いします。

Profile プロフィール

●宮路洋一氏／株式会社ゲームアーツ 代表取締役社長。1985年に同社を設立し、ゲーム業界の若手経営者として注目を集める。ゲームソフト制作の総合プロデュースをおこなう、株式会社ＥＳＰの代表取締役でもある。プロデューサーの武氏とは兄弟。

史上最強のRPGついにドリームキャストに!!

GRANDIA II

グランディア2

'97年の12月、今までの常識をくつがえすスケールの、大冒険活劇『グランディア』が発売され、人気を博した。そして、ついにその続編がドリームキャストで動き始めたのだ！

Dreamcast

●ドリームキャスト ●発売日未定 ●価格未定 ●ゲームアーツ ●RPG

「もうサターンでできることはすべてやりました」

世界観やストーリーに前作とのつながりはまったくありません

――ドリームキャストで、ファン待望の『グランディア2』が、ついに発表されましたが、具体的には、いつ頃から制作を始められていたのでしょうか？

宮路武氏（以下、武氏）：正式に動きはじめたのは、サターンの『グランディア』が発売されたすぐ後くらいですね。『グランディア』自体の売り上げも好調でしたし、ユーザーのみなさんの評判も良かったので。

――最初から、『2』はドリームキャストで作ろうと思っていたんですか？

武氏：もうサターンでできること、やるべきことはすべてやったかな、という思いがありました。そこでドリームキャストなら、さらにいいものが作れそうだということになって。実際、まだしっかりした形にはなっていないんですけど。

――ストーリーは、前作とどこかでつながりがあるんでしょうか？

武氏：前作とのつながりは、まったくありません。たしかに「ジャスティンやフィーナが登場する続編を！」という声はあるんですが、それはこの前出した『デジタルミュージアム』でもういいかな、と思っています。やっぱりフィールドをドリームキャストに移した以上、同じキャラや世界を引きずるのはどうかな～って。

――では、まったく別のゲームになる？

武氏：ただ、『グランディア』と名のつく以上、このシリーズにしかない雰囲気や世界をちゃんと表現していきます。それがなくなったら、『グランディア』という名前である意味がないですから。他のシリーズもののゲームにもいえることですが、世界観やキャラ、時代が変わっても、どこかにそのシリーズ特有の「なにか」があるでしょ。このゲームもそういう形にしていきたいですね。

――ドリームキャストで実際に作られてみての感想は？

武氏：サターンですごく苦労してやっていたものが、難なくできますね。ただ、ハードの性能が上がったぶん、こっちもさらにがんばらなきゃいけないわけですから、結局苦労はあんまり変わらないんですけど（笑）。一番の印象は、すごく発色がいいということ！ サ

GAME ARTS

Profile

プロフィール

●宮路 武／株式会社ゲームアーツ　取締役開発部部長。代表作は『シルフィード』や『ガングリフォン』シリーズ、そして前作『グランディア』など多数。今回発表されたドリームキャスト用ソフト『グランディア2』と『鄭問之三國誌』では、プロデューサーを担当している。

※『グランディア2』のゲーム画面は、すべて開発中のものです。

ターンは、色がなんとなくボヤけた感じになってしまったんですが、ドリームキャストだとモニター上でも色味がハッキリと表示されるんです。あとは、読み込みのスピードがかなり速くなっていますね。開発するほうもやり甲斐のあるハードだと思いますよ。やるからには最高のものを作ります。いいものができそうな手応えは、もちろんありますから。

人間が生活している実在感、手作り風の世界触れて楽しい感覚

――シリーズを通しての、『グランディア』らしさというのは、どんな部分なんでしょう？

武氏：前作は、同じポリゴンでもなるべく手描きのような雰囲気が出るようにしました。また、たくさんの街や村が登場しましたが、その場所ごとに住んでいる人、建物などを変化させ、生活感を出していたんです。今回も同じく、フルポリゴンだけれども、いかにもポリゴンって感じにはならないように、手描き感覚に近づけていくつもりです。「手作り風の世界」というのが、『グランディア』の持つテーマの1つですから。『グランディア2』は前作と時代も違うし世界観も違います。ただ、前作にあった「人がそこで生きているという生活感」や「触れて楽しい、フィールドを走っているだけで楽しい」という部分は、このシリーズのテーマとしてきちんと継承されています。街の中で、視点をグルグル動かせるというシステムも残ります。簡単にいうと、前作のすべてをグレードアップさせたものになるでしょう。

――前作では、テーブルの上のコップをさわると転がったり、床に置いてあるモップにさわったら倒れたりと、細部まで丁寧に作られていましたが……。

武氏：それは今回も同じです。「触って楽しい」ですから。もちろん全部リアルタイムポリゴンで作ってますから、きっと部屋の中1つとっても、前作以上にいろいろできるでしょうね。作るのはけっこう大変ですけど(笑)。

――では、前作から変わった『グランディア2』の世界観、そしてキャラクターについて教えてください。

武氏：前作みたいにひたすら明るい冒険活劇、というものではないんです。多少重たい話になっている。その理由として、まず主人公の年齢は18歳くらいだということ。前の主人公のジャスティンは14歳でしたから、冒険活劇っていうのが似合っていたんです。でも、さすがに18歳となると「インディ・ジョーンズ」の世界になってしまう(笑)。主人公たちの年齢が上がれば、少し大人向けの映像や物語になっていくのは自然なことですし。

――他の登場人物も年齢が高くなっていますか？

武氏：ただ、主人公をはじめ、その他のキャラクターたちの詳しい設定については、今のところ秘密です(笑)。というか、まだハッキリ決まっていないことのほうが多いんです。だから、今回の画面写真、実は主人公がどのシーンにも入っていないんですよ。前作では、いろいろな種族のキャラクターが出てきましたが、今回もそうなるかどうかも秘密(笑)。

――なぜ、主人公の年齢を18歳まで上げたんですか？

武氏：それは、このゲームが出る頃、サターン版をプレイしてくれたユーザーさんたちも同じように歳をとっているだろうからですね。遊んでくれた人といっしょに、主人公も歳をとっていくんです。ちなみに今作は、プレイし終わったときに「人間ていいよね」という気持ちになれる作品に仕上がっていると思います。重い話を盛り込みつつも、『グランディア』ならではのテーマを生かした作りになるので、前作を気に入ってくれた人もきっと楽しめると思いますよ。僕自身「前よりいい！」と確信が持てなければ作りませんからね。絶対、前作の『グランディア』よりおもしろいものになる。それは、間違いないでしょう！　実際に動いている画面でも、相当にいい動きをしてますよ。

GAME ARTS

▶魔法発動時の超演出

今回は、「2」での戦闘シーンの連続写真も公開された。炎も魔法と氷の魔法の2パターンだが、派手なエフェクト使った演出、迫力のカメラアングルに注目。実際に動いているのを見ると、もっとスゴイらしい。

炎の

魔法

爆発!

BACK TO THE『GRANDIA』

ワクワク、ドキドキの冒険が思う存分楽しめた作品

ポリゴンで描かれていながらも、水彩画のように温かいタッチ。そして、主人公ジャスティンを見守る人たちの優しさ。いろいろな意味で「心暖まる」作品だった。自分が冒険しているかのようなワクワク感を、つねに感じさせてくれたのだ。

▶ほかのゲームにはない、独特な背景の雰囲気。淡い色彩が世界感と合っていた。

◀主人公のジャスティンは冒険者にあこがれる少年。冒険のなかで成長していく。

「前作を遊んでくれた人といっしょに主人公も成長します」

©GAME ARTS
『グランディア』©1997 GAME ARTS／ESP キャラクターデザイン／草彅琢仁

「基本システムは前作と同じにする予定です」

フィールドはもちろん今回はキャラクターもポリゴンで作っています

──前作では街やフィールドで視点が自由に動かせたり、街の外のマップ上では、行きたい場所を選択して移動するシステムでしたけど、今回は？

武氏：基本的には前作と同じにしようと思っています。街もグルグル回します。う～ん、でも作っている最中で急に変えたくなっちゃうこともあるし……。ただ、システム的には前作でほぼ完成していましたから、それがベースになることは間違いないでしょう。前作を発売する半年前に体験版を出したんですけど、それと製品版では変えたところがけっこうありましたし。もちろん、ダメなところを手直ししたというのが大きいんですけど。そのときも、発売前までいろいろいじってましたからね。だから、システムが確定するというのは、それくらいの時期になっちゃうでしょう。まだ発売日も決まっていないし…(笑)。

──ちなみに発売はいつ頃になりそうですか？

武氏：言っちゃうと後で苦しむから、秘密(笑)。いや、スケジュール重視でがんばります。

──ドリームキャストでは、ここにこだわりたい！　というポイントがあったら教えてください。

武氏：いろいろありますけど、まずライティングかな。いくつもの光源を使ったり、それによって生じる建物や人物の影を動かしたり。ここらへんをしっかりやることで、部屋の中の生活感や人物の存在感などが変わってくるんですよ。

他には、今回公開している室内の画面写真に注目してください。床に敷かれているじゅうたん、このモコモコ感を出すのがポリゴンだとけっこう大変なんです。細かいところだけど、このじゅうたんが、あるかないかだけでもずいぶんこの場所のイメージが変わってくる。こういった細かいこだわりはあちこちにいっぱいありますよ。

──画面写真を見ると、キャラクターも等身が少し上がっていますね。テーブルの下にいる丸い生物は、もしかして『グランディア』のプーイ的な存在なのでは？

武氏：床にいる生物はプーイじゃないです。一応“ひつじねずみ”というものなんですけど、ここの街でポピュラーなペットです。キャラクターについては、年齢が上がったぶん等身も少し上げました。さらに前作では2Dで描いていたんですけど、今回はポリゴンにしました。ハードの性能が上がったことで、イメージに近い感じに描けそうだと思ったので。

──前作は総プレイ時間が100時間を超える、大ボリュームのシナリオでしたが、今回はどうですか？

武氏：今のところまだわからないです。前もそんなに長くする予定じゃなくて、最初30～35時間で終わるゲームって考えていたんですから(笑)。

GAME ARTS

BACK TO THE『GRANDIA』

他には類を見ない斬新なシステムがおもしろい!!

建物などの背景をリアルタイムポリゴンで描いているため、視点変更が自由自在。街やダンジョンでは自分を軸にして、背景をグルグルと回せたのだ。障害物で隠れて見えない場所を視点を変えて探す、という仕掛けもあった。

▶マップ画面で行きたい場所を選択し移動する。なかには物語が進むと行けなくなる所も。

◀ダンジョンでは仕掛けや宝箱が障害物に隠れ、見えないことも。そんなときは、視点を変えて。

▶すべてがポリゴンで描かれた室内

「2」では、建物の中はこんな雰囲気になるらしい。インタビューで武氏が言っているように、ふかふかしたじゅうたんが気持ちよさそう。ここに集うキャラクターはまだダミー？

▲これが街の風景。中世とも現代ともとれる雰囲気の建物が並んでいる。

▶上の場所からグルンと視点変更。見えなかった部分が見えるぞ。

▶魔法は前作を踏襲？

インタビューで、魔法に属性のあることが明らかになった。前作と同じならば、レベルアップしていき、合成魔法もできるはずだが？

――前作のアルティメット・アクション・バトルは、緊張感のある戦闘を楽しませてくれましたが、今回はどんなシステムになりそうですか？

武氏：これも移動システムと同様、基本的には前作をベースにしたものになるでしょうね。ただ今回は、写真を見てもらえばわかるとおり、魔法を発動するときなどに視点が変わります。また、発動された魔法が敵にヒットしたときの光によってできるキャラクターの影。この影も光の動きと連動して伸び縮みするんですよ。

――写真を見たところ、魔法には炎、吹雪などの属性があるようですね。

武氏：属性はあります。魔法の名前はもしかしたら前作で使った名前をつけることもあるかもしれません。

コミュニケーションツールとしての、通信を使った遊びを考えています

――ビジュアルメモリや通信を取り入れる予定はありますか？

武氏：ビジュアルメモリは、使いたいとは思っていますけど、まだハッキリしていません。通信のほうが、やりたいことが見えていますね。その1つは、コミュニケーションツールとしての使い方です。たとえば、ゲームのどこかに「グランディア広場」みたいな場所があるとします。そして、そこの伝言板にはプレイしたいろんな人が、自分の感想やメッセージなんかを書き込んでいるわけです。それを見て、自分も参加してもいいし、特定の人への返事を書いてもいい。友だちに『グランディア2』を遊んでいる人がいなくても、ここで日本中のすごい数の人とコミュニケーションができるんです。でも、あくまでまだ考えているだけの段階ですね。あまり詳しく話すとネタバレになっちゃうでしょ(笑)。

――最後に読者へのメッセージを。

武氏：前作よりさらにおもしろくなっています。前よりは、お待たせする期間は短いと思いますし(笑)。完成を楽しみにしていてください。

BACK TO THE『GRANDIA』

完成された戦闘システムとそれを彩る迫力の魔法！

自分のパーティと敵のパーティを含め、"素早さ"で攻撃の順番が決定するアルティメット・アクション・バトル。つねに緊張感あふれるこのシステムで、飽きることなく戦いを満喫できた。

▶今までのRPGの戦闘とは大きく異なる、戦略性の高いシステム。

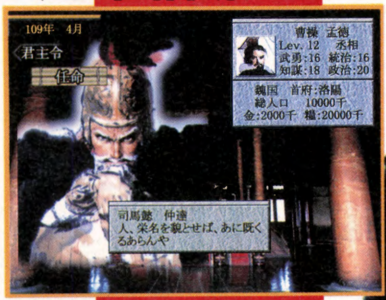
◀魔法や技の効果はどれも、とにかくハデでかっこいいのだ！

「通信を使った伝言板とか、おもしろいんじゃないかな」

究極の人間ドラマ
ドリームキャストへ降臨
遥かいにしえの
中国大陸を舞台にした
超大作歴史SLG
三國誌
鄭問之
チェンウェンのさんごくし
「三国志」を題材やモチーフにしたゲームは数あれど、これほどまで美しい絵に彩られた、独特の世界観を持つ作品はなかったのではないだろうか。台湾の絵師・鄭問（チェンウェン）氏の雄々しいイラストで綴られる、まったく新しい『三國誌』の歴史が幕を開ける！
Dreamcast
●ドリームキャスト ●発売日未定 ●価格未定 ●ゲーム アーツ ●SLG

今までのSLGとは一線を画す 大スケールで放つ超本格派！

この作品は、鄭問氏の持つ「三国志」への深い知識、思い入れによって再構築された新しい解釈の『三國誌』となっている。氏の美しいイラストをふんだんに使った画面構成、「三国志」に深い思い入れがあるスタッフが作り上げた独自のゲームシステム、何よりもゲームアーツのドリームキャスト参入第1弾ソフトであるところから、彼らがいかにこの『三國誌』に情熱を注いでいるかがうかがえる。久々の超本格SLGの登場。じっくり腰をすえて取り組める1本だ。



◀美麗なイラスト、洗練された台詞によって、感情移入が深まっていく

▲史実にある合戦、逸話などの大部分は、ゲームに反映されるとのこと。これは「黄巾の乱」かな？

●漢王朝の末裔 劉備

◀三国志の中でもっとも人気の高い武将。関羽らとともに成都に入り、蜀漢を建国した。

●天下無双の飛将軍 呂布

◀剣戟を片手に、各地で数々の武勲を上げた猛将。本作で一番の美少年!?

プレイヤーを待つ400人の英雄たち

物語のメインとなるのは、劉備、曹操、孫権の3人だが、他にも関羽や張飛、呂布をはじめとした400人にも及ぶ人物が登場する。そのすべては、鄭問氏によって描かれ、命を吹き込まれているのだ。激しい戦乱の中で交錯する人間関係も、本作の大きな魅力といえるだろう。また、自分の好きな武将が、どのように描かれているのか、ファンなら気にかかるところ。この400人の英雄たちとともに、中国全土の統一をめざすのだ。

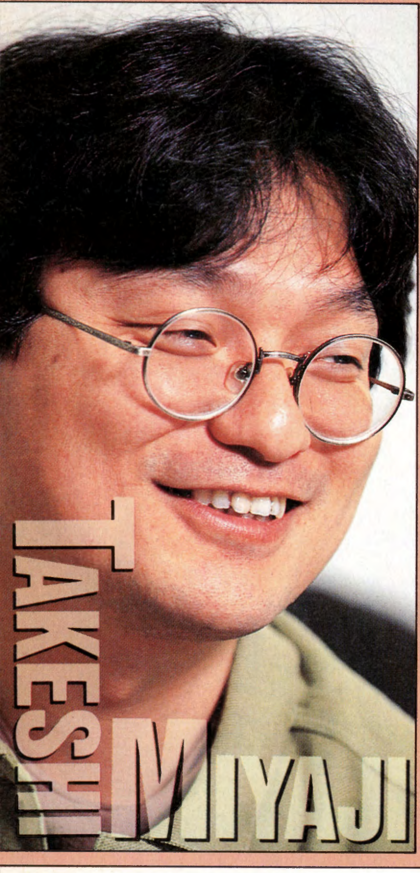
▲ゲーム画面でも見事に鄭問氏のイラストが再現されている。かっこいい！

総指揮 「絵ありき」でドリキャスを選びました

宮路洋一氏

この作品は、鄭問先生が創り出した『三國誌』の世界です。先生は画力があるだけじゃなく、知識も豊富に持っていらっしゃる。ただキャラクターを描くだけではなく、1人1人に命を吹き込んで、その人物がどういう人生を歩んできたか、ということまで表現できる。僕たちは、その世界を少しでもいい形で発表したかったんです。そんな時、ドリームキャストというハードが登場して、「これなら先生の絵のクオリティを十二分に再現できる」と思い、制作を開始したわけです。このゲームには、先生のすべてが凝縮されています。期待してください！

©GAME ARTS ※画面写真はすべて開発中のものです。
イラスト：鄭問



制作指導

●プロデューサー 宮路武氏

「あまりにも贅沢すぎてどうしようかと(笑)」

『鄭問之三國誌』はどのようにして誕生したのか？

――まず最初に、制作にいたるまでのきっかけ、経緯などを教えてほしいのですが。

宮路武氏（以下武氏）：今から４年ほど前、鄭問先生にお会いしたことが直接のきっかけになります。というのも、当時僕らは「三国志」をゲーム化したいと考えていたんですが、先生も「三国志」をライフワークにしたいとおっしゃっていて。その話を聞いて、僕としては是が非でも、イラストを描いてもらいたかった。先生が描くものがゲームの中にあれば、必ずかっこいい作品に仕上げられると確信できましたから。その後、サターンでの発売をめざして開発に着手したんですが、３年かけて作ったある時、やっぱり限界を感じてしまって。

――限界というのは？

武氏：サターンをはじめとする32ビット機って、フルカラーでイラストを表示できるんですが、それだけで容量を使ってしまい、ゲームとして成立させられなかったんです。原画の発色でさえ、完全には再現できてませんでしたし。そういう行き詰まった状況の中で、ドリームキャストのことを耳にして、「これぞ渡りに船！」と飛び上がりました（笑）。そんなこんなで、現在はドリームキャスト用に作り直している最中なんです。ハードが進化して表現力が格段に上昇した。これでやっとストレスを感じることなく、フルカラーをやれる時代が来たんです。先生の原画そのままをゲームに反映できるんですよ。

――ゲーム中には、鄭問氏のイラストはゲームのどの部分で使用されるのですか？

武氏：ほぼすべての部分です。命令画面などでも、先生の絵が画面半分に大きく描き出されます。その数も軽く80種類は越えるんじゃないかな。どれも完璧なので、贅沢すぎて困ってしまいました(笑)。何しろすべて描き下ろしですからね。しかも、４年かけて400点近くの絵を描き続けてくれたんですよ。

鄭問先生的三国志世界

美術指導

チェンウェン氏が描く三国志の世界

――由此誕生――

力強くも繊細な芸術を生み出す鄭問氏とは？

氏の世界観のすべてが凝縮された『鄭問之三國誌』。氏はその物語をどう捉えているのか？　ここでは、台湾が誇る最高の絵師・鄭問氏に本作への意気込み、「三國誌」について語っていただいた。

Profile プロフィール

鄭問（本名・鄭進文）'58年12月生まれ。台湾国籍。『戦士黒豹』でデビュー。日本では講談社から『東周英雄伝』が発刊されている。日本漫画家協会優秀賞も受賞。好きなゲームは『バーチャファイター』シリーズ、『天下布武』等。

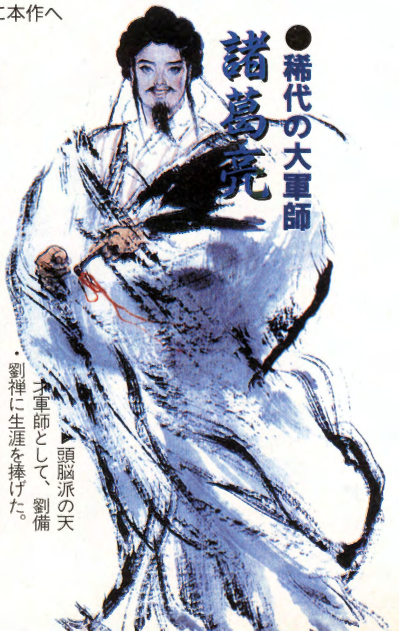
●乱世の奸雄 曹操

◀劉備の好敵手。卓越した戦略と徹底した才能人事により、各勢力を手中に収め、中国統一の礎を作り上げた。

鄭問先生談●チェンウェン先生が語る「三国志」

このたび、ゲームアーツの『鄭問之三國誌』のプロジェクトに参加させていただき、誠に光栄に思っております。実作業に入る前に、三国時代の精神文化と壮大な世界観を把握するために、三国志の原作を幾度か読み返しました。また、日本の人々が三国志をどう捉えているのかを理解するために、吉川英治氏の『三国英雄』も拝読しました。

この作品では、キャラクターをはじめ、すべての絵に対して、妥協を許さず、高水準を追求するべく心がけました。今回のように１つの題材に向けて、情熱を注いだのは今までにない挑戦と経験でした。精緻に、粗放に様々な技術を駆使しながら、生き生きとした躍動感を持った画風を目指しました。ユーザーの皆様に私の作画への熱意を感じていただければ幸いです。



●稀代の大軍師 諸葛亮

▶頭脳派の天才軍師として、劉備・劉禅に生涯を捧げた。

イラスト：鄭問

▲ウインドウに表示されている人物も鄭問氏が描いている。画面左下にあるステータス画面が想像をかき立てる。

そんなことゲームじゃ考えられない。すべて使わなきゃ、先生に申し訳が立たないです。

——鄭問先生の絵を前面に出して行こうと？

武氏：重厚なシナリオや緻密なシステムは大切ですが、今までの歴史シミュレーションって、画面に数字ばっかりっていう印象が強いですよね。僕は「それじゃイカン！」と思ったんです。画面にかっこいい人物が表示されれば、より感情移入できますよね。先生のイラストのおかげでゲームが格調高く仕上がっている。こんな雰囲気のゲームは、今までなかったと思います。大人でも鑑賞に耐えられるゲームとでもいうのでしょうか。イラストと画面写真を見れば、それは一目瞭然だと思います。

——鄭問先生のイラストで、特にここを見て欲しい、という部分を教えてください。

武氏：そりゃ全部ですよ（笑）。先生の描かれるキャラクターは、僕の「三国志」のイメージにピッタ

●偉大なる軍神

関羽

▶三国一の勇猛な武将。劉備の挙兵当初から活躍していた。

気になるゲームシステム。そして、発売日はいったいいつになるのか!?

リなんですよ。これは気合入りますよね。主人公の3人は状況によってイラストが変化します。例えば劉備だと、放浪時代の若年期、勢力を固めつつある壮年期、皇帝の座に就いた時と変化していく。眼の輝きから表情、衣装までも変化するんです。これは数パターン用意してあります。年齢だけでなく「人生」がにじみ出ていて、どれも本当に素晴らしい。

——ゲームシステムはどのようになりますか？

武氏：『三國誌』というくらいだから、主人公は劉備、曹操、孫権の3人になります。その他にも400人近くのキャラクターが登場します。その中に君主がいて配下の武将がいて…。シナリオは多分3つくらいじゃないかな。それぞれのシナリオによって、君主や勢力配置が変ってくる。そして、どこからでも遊べるようになっています。今のところプレイ時間はまったく未定です。正直いってどのくらいの時間になるかわからないほど膨大な感じですね。これは、相手の思考ルーチンの問題などもありますが、ちょっと命令系統が複雑なんですね。今までのものとはルールが全然違うんです。ちょっと難しい。ゲームの難易度ではなく、ルール自体にクセがあるんですよ。できるだけ文字だらけにならないように、苦労して作ってはいますが。

——例えばどのようなシステム設定が？　武将ステータスに“LEVEL”という表示がありますが…。

武氏：あっ…それはまだ秘密なんですけど、この手のゲームでは、定番の必勝法っていうのがありますが、そういうのが通用しない形にします。援軍の有無や武将同士の人間関係、それをしっかり把握しないと難しい。ただ、やり応えは十分ですよ。細かい部分を詰めて、ルールは複雑だけど、遊びやすいように作りかえています。遊びやすいってことは大切ですから。作品のイメージというか、映像のイメージは“三国志演義”ですが、ゲームやシナリオ的には、“正史”のほうを参考にしています。史実にあったことは、ゲームに盛り込んでいますけど、“演義”の一節のように“竜巻を起こす”ような、スーパーマン武将は登場させないつもりです。

——ゲームデザインに、『天下統一』で知られる黒田幸弘氏を起用しているそうですが？

武氏：黒田さんとは以前から親交があるんですが、彼は本当におもしろいゲームを作るから、とても信頼しているんです。『三國誌』ではゲームにリアリティと重厚感を持たせたくてお願いしました。シナリオのクオリティも非常に高いものになっています。

——現状ではどれくらい作業が進んでいますか？ また、発売日はいつ頃を予定していますか？

武氏：開発状況は、現時点で60%くらいでしょうか。シミュレーションなので最終的な調整に苦労することを考えると…発売日はですね…来年の前半くらいにはと考えています。

——なるほど。それでは最後に、この作品にかける意気込みと、読者へのメッセージをお願いします。

武氏：とにかく今までにない、かっこいい『三國誌』を目指して一所懸命作っています。「三国志」を知っている人も知らない人も、このゲームの世界観にぜひ触れてほしい。ゲームアーツのドリームキャスト第1弾となる本作に、ぜひ期待してください！

▶イラスト見たさにプレイする。そんな遊び方もまた一興だろう。

●江東の碧眼児

孫権

▶兄・孫策の遺志を継ぎ、中国南東部を平定、呉を建国する。青い瞳を持つことから、碧眼の異名で知られる。

企画指導 黒田幸弘氏からのコメント

みなさんこんにちは。『鄭問之三國誌』のゲームデザインを担当しました、ミューズソフトの黒田です。三国志といえば、歴史好きの人なら、誰もが一度は夢中になったことのあるお話ですよね。ボクもその1人ですから、この『鄭問之三國誌』は、本当に楽しくやらせていただきました。ところが、いやはや、予想外に時間がかかったのが…その登場人物の多いこと、多いこと。正史の「三国志」で三千人以上、小説の「三国志演義」で千五百人以上が登場するのですから、調べるだけでもけっこう大変でした（笑）。この武将たちが、ゲームでどんな活躍をしてくれるか、実はボクもけっこう楽しみなんです。ゲームで登場したら、可愛がってやってください。どうぞよろしく。

Profile プロフィール

メディアを超えた作家活動で、数多くの名作を生み出す人気ゲームデザイナー。㈱ミューズソフト代表。『天下統一』シリーズ（PC）、『戦国大名』（ボードゲーム）、『戦国秋葉原信長伝』（PC&カードゲーム）など、多数の作品・著作をもつ。

大好評連載企画　ドリキャスの秘密をやさしく解説!!

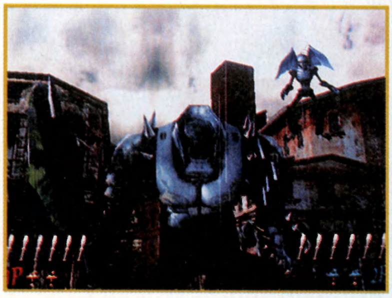
Dreamcastの基礎知識

Vol.7 ドリームキャストと連動! “NAOMI”の素顔に迫る

AMショーでお披露目されたリアルタイムCG基板「NAOMI」。ドリームキャストとのハード互換性の高さや「MODEL」シリーズとの違いについて探ってみるぞ!

MODEL3を超えた!? 最新モデル登場!

その時代の最先端技術を惜しみなく投入して設計されたリアルタイムCG基板“MODEL”シリーズ。他社の追随を許さないスペックとその能力をふんだんに使った質の高いゲームは、ぼくたちを存分に楽しませてくれているよね。ところがここに、ちょっと毛色の違う新たなCG基板「NAOMI」が登場した。これは、以前にサターンの互換基板として登場したST-Vに近い役割を果たすものだけど、NAOMIとST-Vには決定的な違いがある。それはスペック。NAOMIはMODEL 3をも凌ごうかという能力を持ち、単に「ドリームキャストと互換性のある業務用CG基板」とはいえないポテンシャルを秘めているのだ。もしかしてこれは、MODEL 3のピンチなのだろうか?



▲もはやMODEL 3と見分けがつかないNAOMIの画質。下手するとMODEL 3キラーに!?

The Spec of NAOMI

NAOMIの仕様

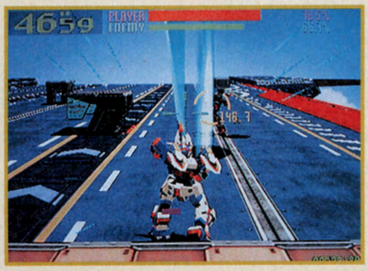
◆CPU	●SH4：128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC　CPU（動作周波数200MHz 360MIPS／1.4GFLOPS）
◆グラフィックスエンジン	●Power　VR2
◆サウンドエンジン	●スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit　RISC　CPU内蔵（64チャンネルADPCM）
◆メインメモリ	●**32Mbyte**
◆グラフィックメモリ	●**16Mbyte**
◆メディア	●**ROMボード**
◆最大同時発色数	●約1,677万色
◆画像表示処理機能	●Bunp　Mapping（バンプマッピング：凸凹の生成） ●Fog（フォグ：霧効果） ●Alpha-Blending（アルファーブ　レンディング：半透明効果） ●Mip　Mapping（ミップ・マッピング：ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え） ●Tri-Linear　Filtering（トライーリニア・フィルタリング：バイーリニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用） ●Anti　Aliasing（アンチ・エイリアシング：輪郭に正ずる「ギザギザ」をなめらかに処理するフィルタ機能） ●Environment　Mapping(環境マッピング:周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能) ●Specular　Effect（反射光エフェクト：オブジェクトに光沢を施す機能）
◆ゲームポート	●JAMMAビデオ規格（JSV） ※ゲームポートにおける新しい業界基準に準拠。
◆拡張機能	●CD-ROM（オプション）対応予定
◆その他の機能	●時計機能など

※表の太字で書かれた部分がNAOMIとドリームキャストの違う部分。ドリームキャストではメモリがそれぞれ半分、メディアはGD-ROM。

NAOMIとMODELシリーズの棲み分けは？

単純にスペックだけを比較すると、ポリゴン描画はMODEL 3 が毎秒100万に対してNAOMIは300万、しかもバンプマッピングや256段階の半透明エフェクトなど、NAOMIにしかない機能が多く、MODEL 3 も真っ青といった感じ。でもNAOMIは、「MODEL 4」じゃない。つまりMODELシリーズの称号は与えられなかったのだ。理由としては、セガがMODEL 3 の後継となるハイエンドCG基板の開発に着手しているらしく、それがMODEL 4（予想）となる可能性が高いということ。つまりNAOMIには、MODELシリーズとは違う役割が与えられたわけだ。では、NAOMIとMODELシリーズの役割の違いとはなんだろう？　決定的に異なるのは、ゲームとともに供給される筐体の差。MODELシリーズは、ＣＧ基板としてのスペックのみに重点を置いたシステムではなく、体感筐体とのミックスで業務用ならではの遊びを提供するアミューズメントマシンなのだ。一方NAOMIは、アミューズメントとコンシューマの架け橋的な役割を担う。その最たる部分がドリームキャストとの互換性とか専用筐体に付いているビジュアルメモリというわけだ。今のところ、NAOMI用ゲームタイトルでドリームキャストでもリリース予定なのは、カプコンの『パワーストーン』のみ。しかし、将来的にはさらに多くのタイトルが登場し、ビジュアルメモリを利用してゲームセンターとドリームキャスト間でデータを持ち歩くような遊びが楽しめるかもしれない。逆にこれは、MODELシリーズでは実現しにくいのだ。このように、スペックだけでは判断できない要素が両基板にはあって、セガはこういう棲み分けを最良の方法として選んだに違いない。

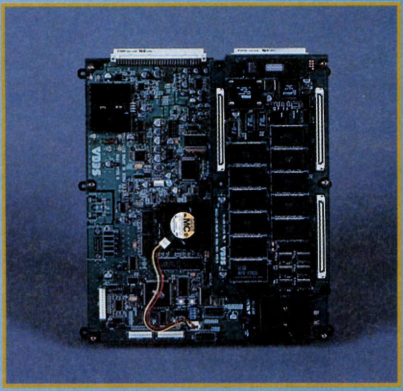
体感筐体はやっぱりMODEL 3だよね！



▲▼高度な通信機能や可動筐体を利用したMODEL3のゲーム。NAOMIにはできない芸当だ。

NAOMIとドリームキャストの相違点をCheck!!

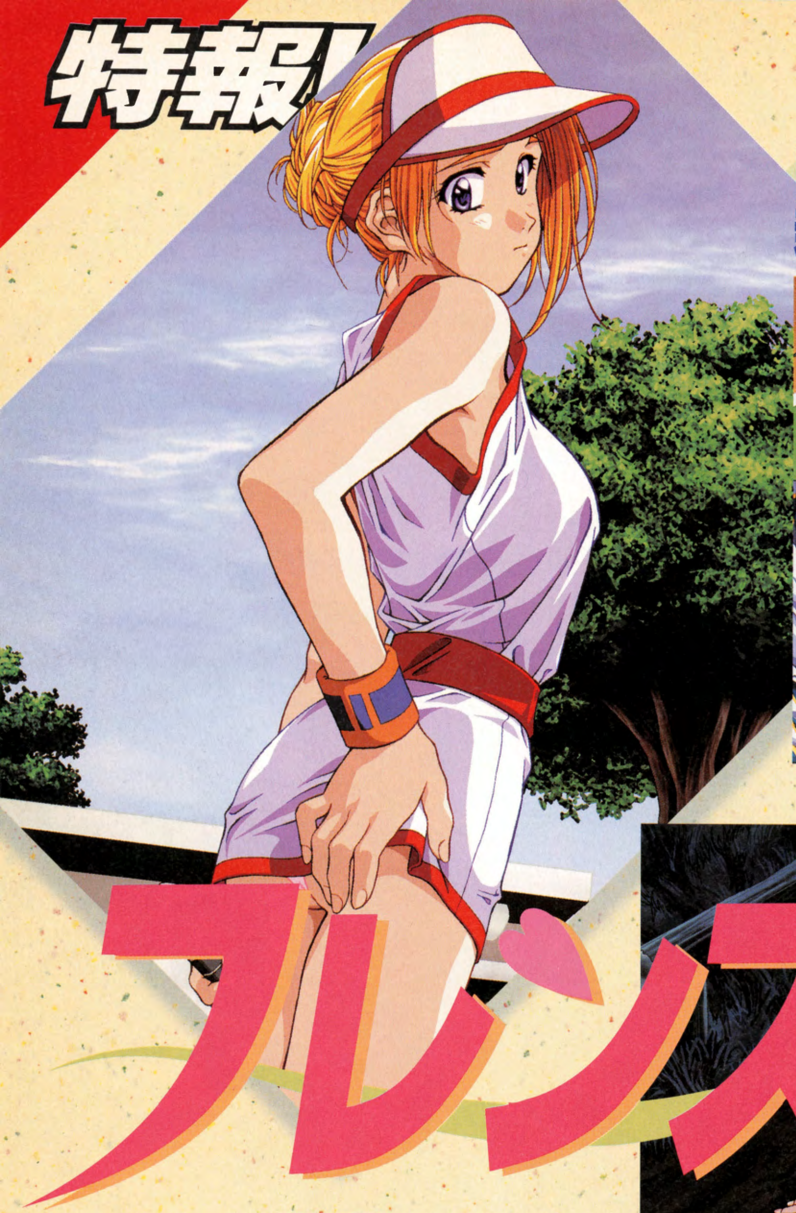
NAOMIとドリームキャストの互換性はハードウェアにある。そのスペックは、ドリームキャストの仕様とほとんど同じで、違いといえばメインメモリ、ビデオメモリの容量とメモリ媒体くらいなもの。メモリは業務用というだけあって、豪勢に２倍の容量を搭載し、供給媒体もCD-ROMではなくマスクROMによるスピードを生かしたシステム構成だ。しかし、スペックシートには載っていない注目すべき点として、ビデオチップ周りの違いがあるのだ。じつはドリームキャスト用のPowerＶＲ２に接続できるビデオメモリは８Ｍバイトが最大で、16Mバイトは載せられない。ということは、NAOMIのPowerＶＲ２は少し細工した特別バージョンである可能性が高いというわけ。さらに、ドリームキャストは家庭用テレビに接続できるよう、高解像度モードではインタレース表示（テレビ番組の表示)方法を採っているけど、NAOMIは専用モニタによるプログレッシブ･スキャン（MODEL 3 と同じ）という高品位な表示方式を使っているようだ。こればかりは、「業務用ならではの違い」といった感じかな？



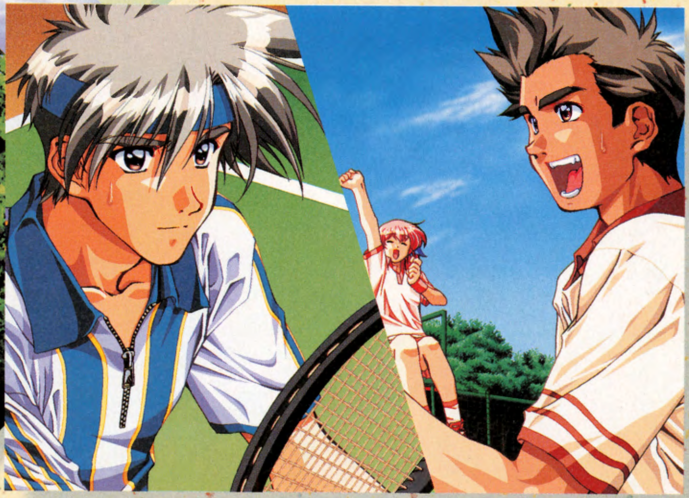
NAOMI専用筐体のココに注目！

ドリームキャストとの互換性を謳うからには、ハードスペックだけでなく付加機能にも互換性がなくてはいけない。NAOMIの専用筐体には写真のようにビジュアルメモリの挿入口があって、ゲームセンターで得たデータを友だちと交換したり、ドリームキャストで出た同タイトルのゲームにデータを反映させたりできるのだ。

特報!



開発もいよいよ大詰め!!
新着オリジナルビジュアル大公開!



フレンズ
～青春の輝き～

●セガサターン ●秋発売予定 ●7,200円
●NEC インターチャネル ●AVG ●CD 2 枚組 ●開発状況90%

写真解説
この3点のビジュアル画面は、サターン版のオリジナルイベント。真琴が日焼けを気にしているところ、主人公と竜助のテニス対決、夏奈子の悲劇と気になるシーンばかりだ。

なかなか正式な発売日が決まらず、ヤキモキしているファンも多いと思われる『フレンズ』。しかし、開発は順調に進んでいるようで、いよいよ最終段階へかかりつつあるようだ。今回は、サターン用に新たに描き起こされているオリジナルイベントの新着ビジュアルに加え、続々とアップしているイベントシーンを一挙に大紹介していくぞ。また、気になっていたディスク2の内容がついに判明したので、その内容も合わせて紹介！　発売までまだ少し期間がありそうだけど、もう少しの辛抱だ。

Disc2の内容は超豪華オマケ要素だ!!

『フレンズ』に付属されている2枚めのディスクには、3つのオマケ要素が収録されている。内容は、サターン版のオリジナルミニドラマとクリアしたビジュアルをハイレゾモードで観覧できるデジタルビジュアル集、そしてゲーム中に使用されているBGMが聴ける音楽モードだ。このディスクだけでもファングッズとして販売できるほど、魅力的なオマケがギッシリ詰まっているぞ！

◀NECインターチャネルが発売する移植作品といえば、美しいグラフィックがウリの1つ。今回も期待!!

 ©フェアリーテール／NECインターチャネル　イラスト／水谷とおる

男女の想いが交錯する7日間

▲星降里高原にはゲーセンや美術館、遊園地に牧場など、いろいろなスポットが用意されているのだ。

プレイヤーの行動でシナリオが分岐！

このゲームは、中学時代に所属していたテニス部のメンバーが3年ぶりに同窓会を開くことになり、舞台となる星降里高原に集まるところから始まる。同窓会は6泊7日で行われ、その間に仲間と昔話をしたり、中学時代には言えなかった気持ちを伝えるために行動を起こしていく。ゲームは基本的に、星降里高原内の各スポットへ移動し、登場人物と会話をしてシナリオを進める。話す人物や会話中の選択肢などでシナリオが分岐したりイベントが発生したりするのだ。ゲーム中には女の子ごとにさまざまなイベントが用意されているが、ここでは、5日めまでに起こる全員イベントを中心に紹介。充実した7日間がキミを待っている。

1日め 2日め ぶらりと星降里高原を散歩しよう

初日と2日めは、自由に行動ができる。自然が豊かな星降里高原を散歩しながら、女の子を探すといいだろう。また、幹事の竜助から今回の同窓会のスケジュールを聞かされる。夕食後に開かれるミーティングに間に合うように、ペンションへ戻るようにと指示されるので、ちゃんと時間を守るように。

◀毎晩行われるミーティングでは、明日のスケジュールが聞ける。

3日め シナリオ分岐で水遊びが楽しめる！

元テニス部のメンバーが集まっているだけあって、ちゃんとスケジュールにテニスの時間が組み込まれている。ただし、参加するかはプレイヤーの意志で決められ、テニスへ行かなければ、また違ったシナリオ展開を楽しむことができるのだ。例えば3日めは、川に泳ぎに行くイベントが用意されている。これはサターン版オリジナルイベントで、女の子たちの魅力的な水着姿を拝見できるのだ。こんなうれしいチャンスを、見逃す手はないよね!?

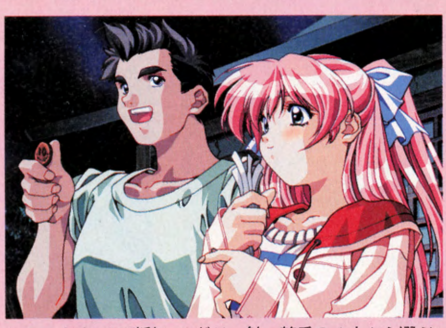
▲星降里高原には、設備の整ったテニスコートもあるのだ。避暑地って感じ。

水着姿にメロメロ

◀▲普段は見ることができない彼女たちの水着姿を、このチャンスにしっかり目に焼きつけておこう。キミのお目当ての女の子は!?

4日め 男女一組になってのドキドキの肝試し

4日めの夜は、男女がペアを組んで肝試しをすることに。ここでカッコイイところを見せれば、意中の女の子が振り向いてくれるかもね。また、この辺りから、今までとってきた行動によって、いろいろなイベントが起こり始めるのだ。何もできない……なんて寂しいことにならないように！


▲パートナーは瑞穂、みどり、鮎、静香の4人から選ぶことになる。ここでの選択が重要になるぞ。

5日め バーベキューで女性陣が孤軍奮闘!?

この日は、河原に集まってバーベキューパーティが行われる。女の子たちが腕を振るって料理してくれるので、とっても楽しみなのだ。ただ、中にはあまり料理が得意でない子もいるみたいで、ちょっと不安も残るけどね(笑)。ここから物語も終盤を迎えるが、いったいどんなクライマックスが待っているのか？

キャラクター別主要イベント紹介

ここからは、それぞれの女の子に用意されているイベントの中から、見どころをピックアップして紹介!!

▲2日めの午後、鮎と2人きりで散歩をする。主人公の先を歩く彼女の表情が、とても楽しそうなのが印象的だね。

AYU

幼なじみの2人が恋人に変わる時

主人公と幼なじみの鮎は、小さい頃からいつも一緒に遊んでいた。そのためか、年頃になってもお互い恋人として意識することはなかった。それどころか、主人公が中学の頃から瑞穂に憧れを抱いていることを知っている鮎は、2人の仲がうまくいくように応援していたのだ。しかし同窓会にきて、鮎は徐々に主人公に惹かれていくようになる。ここにきて昔のメンバーと出会って、改めて自分の素直な気持ちに気がついたのかも。早く彼女の気持ちに気づいてあげなくちゃね！

彼女を思う気持ちに気づいて…

▲3日めの水遊びで、子供のようにはしゃぐ鮎。紺色の水着がとってもよく似合ってるよね。

▲主人公と星降原牧場で、絞りたての牛乳から作ったソフトクリームを食べる。

▲鮎がバーベキューの食材を調達するために、川で魚釣りをしているところ。

▲どことなく悲しげな表情を浮かべる鮎。何やら深刻そうだけど……。

若林 鮎

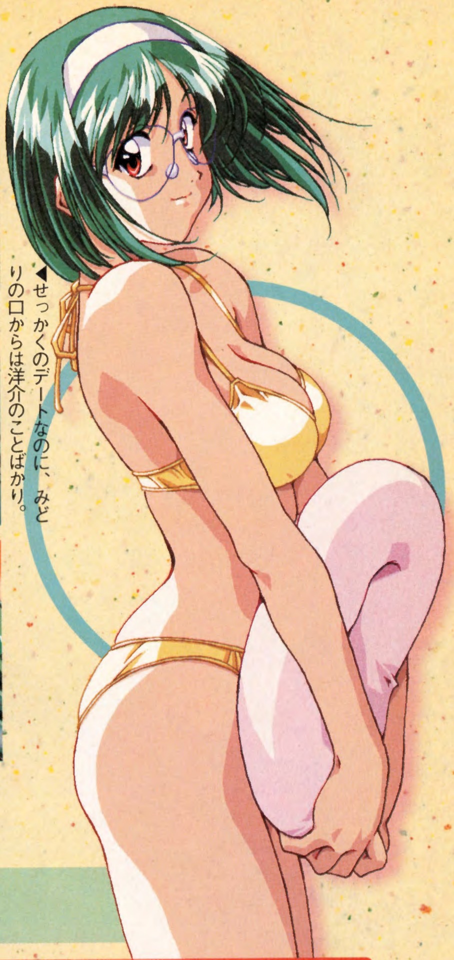
▲ジッと主人公のことを見つめ、何かを訴えているような表情。こんなに近くで鮎の顔が見られるなんて、ラッキーな感じ。

MIDORI

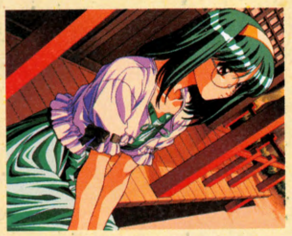
▲2日めの夜。洋介のことで悩んでいたみどりが、主人公に涙を見せる。

▲3日めになっても、東雲橋で物思いにふけっているみどり。

▼落ち込むみどりを、主人公が神社で励ますと……。



▲せっかくのデートなのに、みどりの口からは洋介のことばかり。



▲その優しさに心打たれたのか、主人公にキスしてくるのだ。

昔の彼氏を忘れるために……

みどりは中学の頃、同じテニス部に所属していた洋介と付き合っていたが、洋介の浮気のせいで別れてしまった。しかし、今でも彼のことを想い続けているようで、同窓会に現れた洋介のことが気になっているみたい。1人でいるときの彼女は、いつも洋介のことを考えて落ち込んでいるのだ。少しでも励ましてあげよう。

秋山みどり

▼初日の夜。今まで言えなかった気持ちを、みんなの前で告げる静香。

▲静香は意外とスタイルが良く、紫のビキニがよく似合っている。

彼女の孤独で複雑な女心

中学の頃は不良で、クラブにもろくに顔を出していなかった静香。今回の同窓会になぜ彼女が参加しているのかは謎だが、どうやらあの頃のことを謝りたいと思っているみたい。また、一見男の人を近づけないタイプに見えるが、実は意外と寂しがり屋なところがあるのだ。話し相手がいない静香を優しく見守ろう。

▶見事な包丁さばきをほめられて、照れくさそうな表情を浮かべる。

SHIZUKA

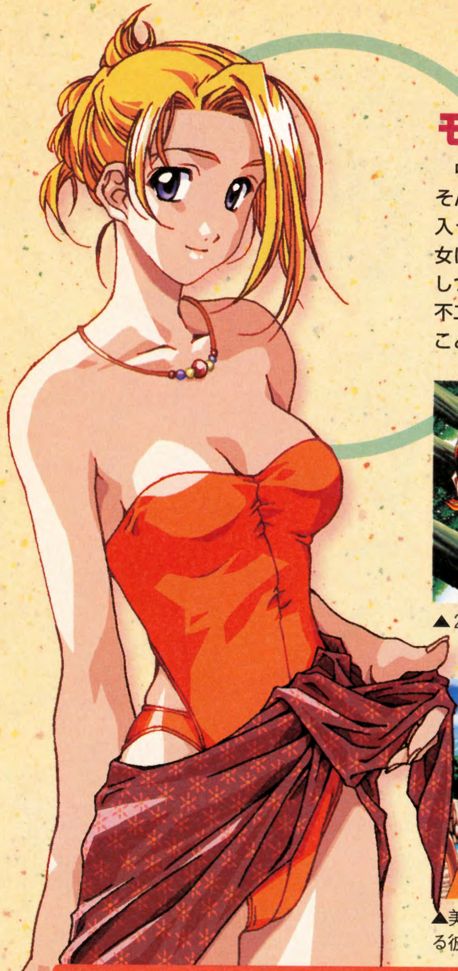
▲静香は1人で、近くのイーグルネストという酒場に来ているのだ。

▲酔った勢いで、進が静香に接近！これは、ほっとけないぞ。

緒方 静香

狩野 真琴

MAKOTO



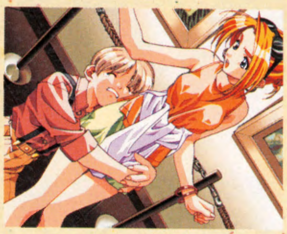
モデルだって普通の女の子

中学の頃は地味で目立たない存在だった真琴。そんな彼女が、ハデで明るくなったのは高校に入ってモデルのアルバイトを始めてからだ。彼女には、同じテニス部に所属していた不二男がしつこく付きまとっている。この同窓会でも、不二男がライバルになるぞ。でも、真琴は彼のことを全然相手にしていないので、一安心!?

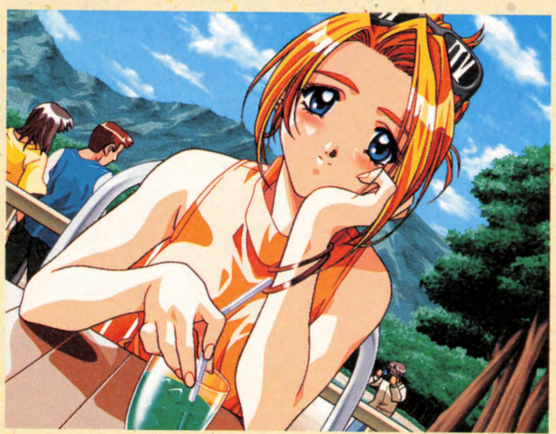
▲2日めに、真琴と一緒に散歩ができる。なんだか嬉しそう。

▲美味しそうにバーベキューを食べる彼女。何をやっても絵になるネ。

▼手際の悪い不二男にイライラしている。不二男は嬉しそうだけど。



▲馴れ馴れしく真琴の足に抱きつく不二男。これは許せないぞっ!!



◀優しい眼差しで主人公を見つめる真琴。

佐伯夏奈子

KANAKO

恋に焦がれる純粋な少女

主人公たちの後輩で、竜助にくっついて今回の同窓会に参加することになった夏奈子。彼女の意中の人は、幹事を務める竜助。どこで会っても、話題になるのは竜助のことばかりなのだ。肝心の竜助は、色恋沙汰には縁がないタイプで、彼女の気持ちに気づいてないが。

▶2日めの夜。星空を見上げながら主人公に語る。

▼竜助のために、桃子からクッキー作りを習っているところ。

▲クッキーを主人公に食べてもらい、味を心配する夏奈子の表情。

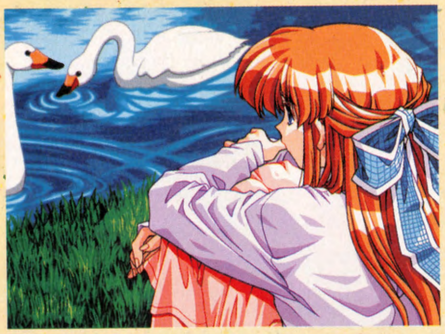
▲遊園地で、楽しそうにはしゃぐ夏奈子。笑顔がとってもキュート。

▲一瞬でも竜助のことを忘れてくれたら、嬉しいんだけど……。

MIZUHO

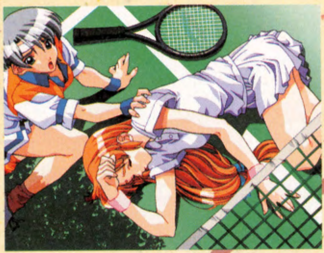
小早川瑞穂

ほんの少しだけど、君に近づけた気がする



▲湖の白鳥を見ながら、1人たたずむ瑞穂。何か悩みごとでもあるのかな？　相談してくれればいいのに。

◀3日めには泳ぎに行くことも可能。水着姿が拝めるぞ。

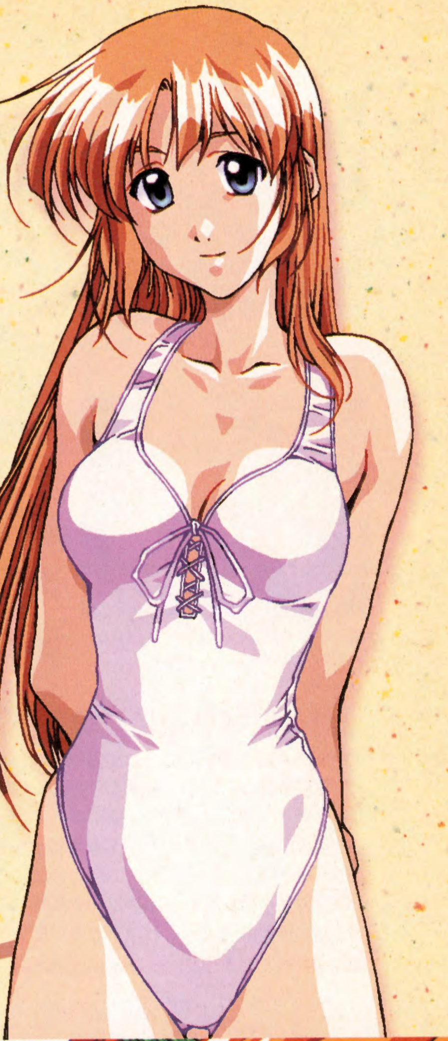


◀テニスの最中に突然、瑞穂が倒れてしまった。

▲教会で行われている華やかな結婚式を見ながら、ここでも考え事をしているみたい。ちょっと心配です。

言い出せなかった想いを秘めて……

テニス部のメンバーのだけでなく、中学の頃から学校で男子の憧れの的だった瑞穂。途中から転校してきた彼女は、身体が弱いにも関わらずテニス部に入部する。親友のみどりに誘われたというのもあるが、その頃から主人公のことが気になっていたみたい。でも、当時は自分の気持ちを口にすることなく、中学を卒業してしまったのだ。今回の同窓会で久しぶりに顔を合わせるけど、果たして彼女の気持ちに変化はあるのだろうか!?　また、主人公の親友、洋介も彼女のことを狙っている。積極的な洋介に、瑞穂の心は揺れ動いているようだ。この三角関係の結末はいかに！



▼遊歩道を2人っきりで歩いているところ。なんだか、瑞穂はいつもより笑顔が多いようだ。

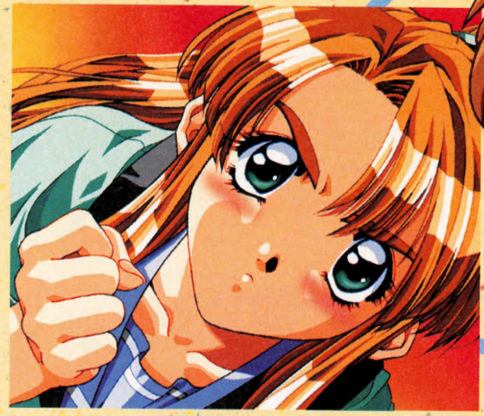
▲倒れた瑞穂をベットに運び、彼女を気遣う主人公たち。「大丈夫よ、迷惑かけてごめんね」と答える瑞穂だが…。

▲スワンレイクに続く遊歩道を2人で歩いていた時、転んでしまう。そして瑞穂が主人公の上に乗ってしまうハプニングが。

MIYUKI

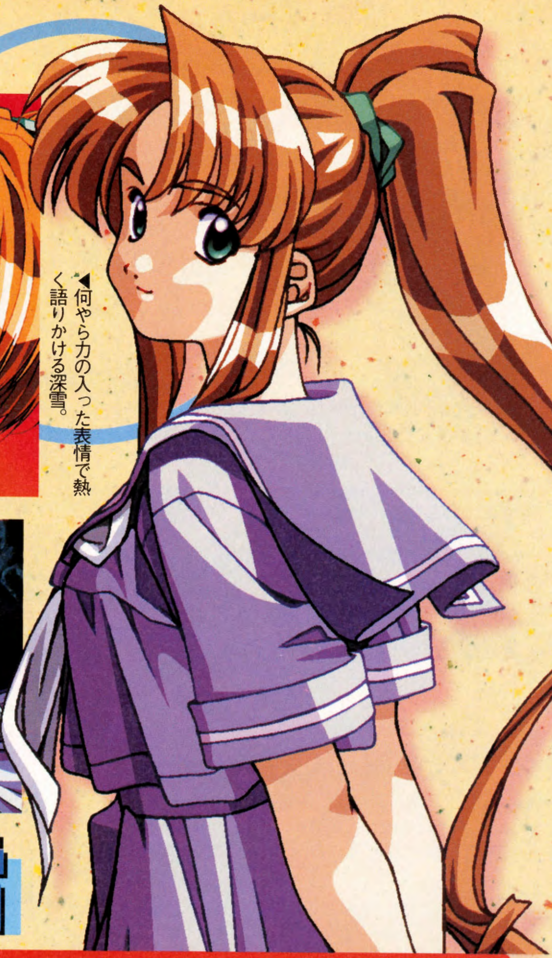
▲ゲームセンターで、ぬいぐるみをうまく取る彼女。なかなかのお手前。

▲デートでカフェに立ち寄り、彼女オススメのデザートを注文。



▲何やら力の入った表情で熱く語りかける深雪。

▲深雪との、こんなドキドキのシチュエーションも用意されているのだ。



村田 深雪

東京への憧れが彼女の原動力

星降里高原で生まれ育った深雪は、ずっと東京に憧れを持っている。東京から来る観光客をマメにチェックし、自分を一緒に連れていってくれる人を捜しているのだ。深雪はお土産屋でアルバイトをしているので、お店に行けば彼女と知り合えるぞ。彼女の東京に対する憧れの気持ちを、キミに向けることができるかな？

MOMOKO

青木 桃子

▲桃子が働いているペンションは、主人公たちが宿泊する場所なのだ。

▲偶然、駅の近くで買い物をしている桃子と出会う。

▲彼女がよく来るという見晴らし台に案内してくれる。

傷ついた心に媚薬を

過去に、あるショックな出来事があり、心を痛めている桃子。心の傷を癒すために、この星降里高原のペンションで働くようになった。主人公と知り合った彼女は、再び人を好きになることに脅えながらも、徐々に惹かれていく。そんな桃子を優しく包んであげよう。

▲自分の言った言葉に動揺して、頬を赤らめる桃子。

フレンズ通信 Vol.5

恋人同士が寄り添う……そんなロマンチックな季節ですが、皆さんはいかがお過ごしでしょうか？『フレンズ』を待ちわびているファンのためのコーナーも、ついに5回めを迎えました。今回は、キャラコンの中間結果を発表します。プレゼントもチェック！

メーカーコメント　1年にも及んだ音声収録。録り終えた声優さん、ほぼ全員から「長編OVAの録りのようでした。」という、賞賛とも呆れとも取れるコメントを頂戴し…。とにかく、後は調整を残すのみ！　（多部田）

『フレンズ』キャラクターコンテスト中間結果発表！

以前募集したキャラクターコンテストの結果を集計したので、ランキングを紹介するぞ。予想通り鮎と瑞穂が上位を飾り、意外(!?)にも同窓会のメインメンバーでない桃子と深雪が大健闘を見せている。好評につき、さらにキャラコンを続けることが決定したので、下位にランクしている女の子のファンは、ジャンジャン投票しよう。締め切りは11月6日当日消印有効だ。

◀やっぱり、幼なじみというのは人気キャラになるみたいだ。

1位	若林　鮎	（42票）	5位	秋山みどり	（19票）
2位	小早川瑞穂	（31票）	6位	佐伯夏奈子	（18票）
3位	青木 桃子	（22票）	7位	狩野 真琴	（17票）
4位	村田 深雪	（21票）	7位	緒方 静香	（17票）

キャラクターマスコットスペシャルプレゼント

『フレンズ』のプライズ景品、キャラクターマスコット（発売／セガ）を、キャラコン応募者の中から抽選でプレゼント。投票するキャラ名とプレゼント希望キャラ名（瑞穂、鮎、みどり、真琴、静香、夏奈子）を1人書いてハガキで送ってね。

各1名様

■あて先：〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館　電撃セガサターン編集部「フレンズ通信　キャラコン②」係

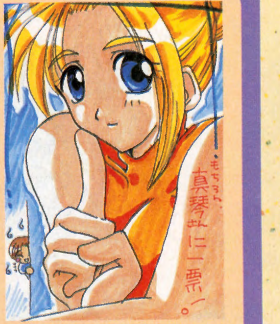
◆応援イラスト紹介◆

◀岐阜県・岐阜県民3号さん　こんな子に「先輩」なんて言われたら…ね。

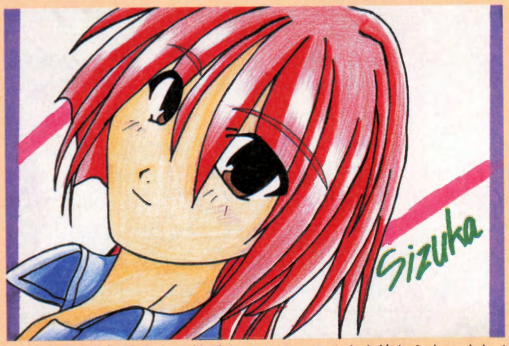
◀北海道・鳴海小太郎さん　桃子さんが寄り添ってくれるから大丈夫(笑)。

▲神奈川県・TAKUさん　鮎ちゃん、ライバル多いよ。

▼大阪府・秋野原紅葉さん　美味しそうに食べてます。

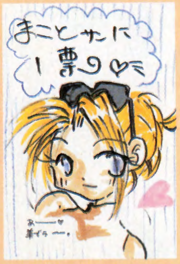


▲千葉県・海月光魚さん　真琴ちゃんの魅力、出てますネ。



▲岐阜県・乱気流さん　静香ちゃんは、このまま終わらないよね！

◀岡山県・下山高史さん　ちょっと眠そうな表情がカワイイです。

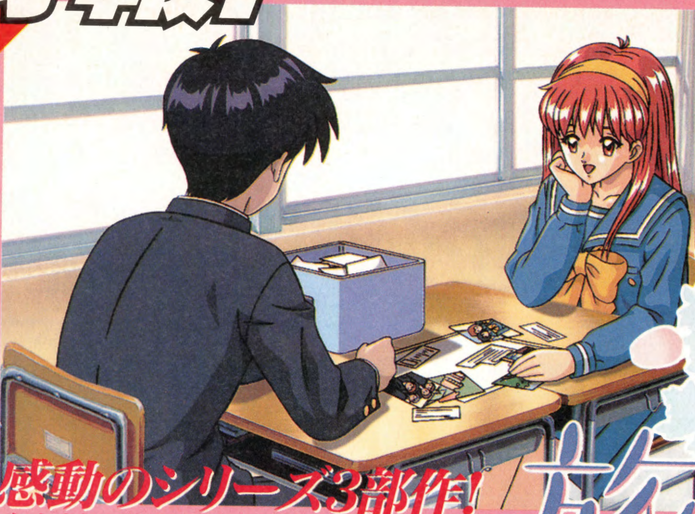


◀富山県・みーゆさん　真琴ちゃんファン、ファイトです!!

◀愛知県・H.Oさん　某女神さまみたいに、美しいです。

サークル オブ『フレンズ』　Vol.27の下敷プレゼントの当選者は、山形県・長内慎哉さん、栃木県・市塚淳さん、千葉県・星野誠さん、北海道・南出学さん、長野県・今井孝彦さん、兵庫県・西岡朋哉さん、神奈川県・山崎信吾さん、三重県・浅井妥子さん、神奈川県・三留直登さん、三重県・中井優希さん。

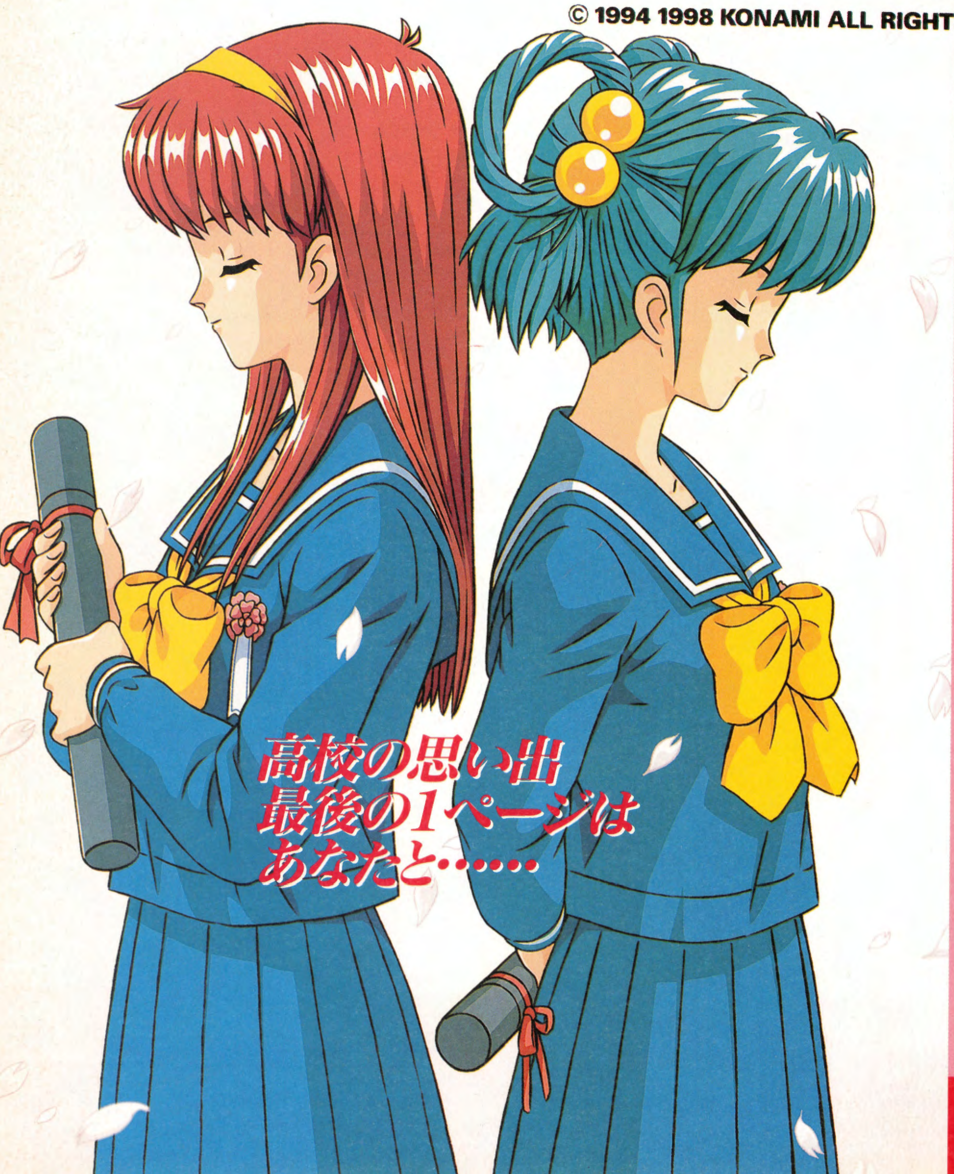
特報!



感動のシリーズ3部作!
最後を飾るのは
藤崎詩織と館林見晴!!

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩(うた)™

© 1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



"卒業"と

全3部作のドラマシリーズ最終章となる『旅立ちの詩』。過去2作で虹野沙希、片桐彩子と続いたヒロインだが、注目のラストを飾るのは、SLG本編のヒロインでもある藤崎詩織に決定した。しかも、もう1人のヒロインとして、館林見晴も登場。これにより、シリーズ初のマルチストーリー、マルチエンディングとなることが確定したのだ!! "卒業"をテーマに、卒業式前の微妙な心境を描くAVGは、シリーズの有終の美を飾るにふさわしい作品となりそうだ。

STORY

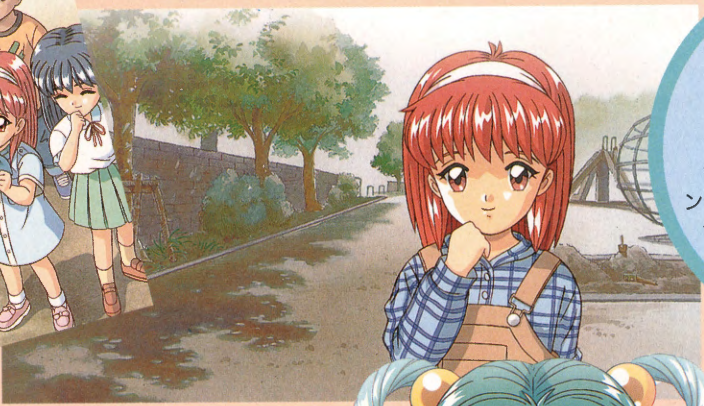
卒業シーズンを間近にひかえた2月。きらめき高校3年生の主人公も、無事に受験を終えてひと安心していた。だが、そんな彼にも1つの悩みがあった……。それは、あこがれの幼なじみ、藤崎詩織のこと。卒業までには彼女に告白をと思っていた彼は、バレンタインデーに詩織と一緒に買い物へ行った際、彼女に自分の想いを告げようと決意する。だが、彼の言葉より前に、「いつまでも仲のいい幼なじみでいてね」と詩織に言われてしまい、ショックを受ける。落ち込む中、高校生活を振り返った主人公は、無為に日々を過ごしていた自分に気づく。今の自分には何の魅力もないと悟った主人公は自分を試すため、ちょっとしたきっかけで始めたマラソンに残りの高校生活をかける。

"幼なじみ"
という関係で
終わりたくない…

恋愛SLGのパイオニアとして、比類無き知名度をほこる『ときめきメモリアル』。その外伝的AVGであるドラマシリーズの最終作がついに始動した！　注目の最新情報とヒロイン声優のインタビューをダブルで紹介するぞ。

●セガサターン ●'99年春発売予定 ●価格未定
●コナミ ●AVG

"ダブルヒロイン"のシリーズ最終章！



藤崎詩織

幼少時の詩織との会話パートを用意

詩織とのシナリオでは、回想シーンに幼い頃の彼女が登場。幼なじみである主人公との数々の思い出が明らかになる。『ときメモ』ファンは必見だ！

館林見晴

館林ファン待望のデートシーンが!!

これまでの関連作品では、ほとんど彼女との会話は無かったが、ヒロインとして登場する今回はついにデートが実現。たっぷり会話を楽しめるぞ。

『ときめきメモリアルドラマシリーズ』とは？

SLGである『ときめきメモリアル』では表現しきれなかった、特定キャラとの数日間を題材にしたAVGがドラマシリーズだ。第1弾『虹色の青春』では虹野沙希、第2弾『彩のラブソング』では片桐彩子がヒロインを担当した。

▶美咲鈴音などの新キャラも多数登場。

※太枠で囲まれた画面写真はドラマシリーズVol.2のものです。

『旅立ちの詩』ヒロイン声優

ヒロインの藤崎詩織、館林見晴を担当するおなじみの２人に、アフレコの状況や感想などをたっぷり聞いちゃうぞ。

藤崎詩織役 金月真美さん

PROFILE　兵庫県出身の４月２日生まれ。ＴＶアニメ「ガサラキ」（毎週日曜日、テレビ東京系で放送中）のミハル役として出演。またシングル「Dreams夢の灯る街」をリリース。

「詩織ちゃんとの思い出が深く描かれたシーンがいっぱいです」

――アフレコ初日を終えられた感想は？
金月真美さん（以下　金月）：『ときめき』との関わりは長いので、また懐かしい世界に戻って来たなって感じがしてますね。今回はストーリー自体が『ときめき』の世界のいいところをついたお話なので、楽しく、ちょっぴりせつなく（笑）演じています。
――詩織役は４年位前から演じていますが、自分の描く詩織像は、最初の頃と今で違いはありますか？
金月：当初はあまりにも完璧過ぎる印象で、どういう女の子かつかみにくくて悩んだりもしました。でも、色々なエピソードがCDドラマなどで明らかになり、「私なりの詩織ちゃんというのができたかな？」という気はしていますね。
――今回のシナリオを読んでの第１印象は？
金月：やはり『ときめき』といえば卒業シーズンだと思うんですけど、その卒業前のせつない微妙な世界が描かれていて、「あ、いいなぁ」って思いました。詩織ちゃんの１stアルバムに「卒業アルバム」って歌があるんですけど、収録の最初の時はずっとその曲が頭の中を流れているような感じでした。だから、私の中ではその曲がシナリオのイメージソングですね。

▲今回の詩織は「主人公との絆が深くて、かわいい」ともコメント。

――今までの詩織にないシーンはありましたか？
金月：今回は特に、子供時代の回想とか、主人公と詩織ちゃんとの付き合い方が深く描かれていて、なるほどそうなのかという、いいエピソードがいっぱいですね。過去の作品では「幼なじみなの」とはいうものの、思い出の場面って多くなかったと思うので。ちなみに子供時代の詩織も私が演じているんですよ。
――特に見てほしい、グッとくるシーンは？
金月：まだ内緒です（笑）。ただ、『ときめき』って、思い出となるシーンはプレイヤーごとに違うんじゃないかって思うんです。だから心に残るシーンも、あえて「ここだ！」って言わないで、遊んだ人が見つけてくれたらいいなと思ってます。
――ところで金月さん自身の卒業前の思い出は？
金月：私は女子校で、しかもエスカレーター式で大学まで進学できるところへ行っていたんですけど、他の大学を受験したんです。だから、周りの友だちの進路が決定した頃も、私は一生懸命受験勉強をやっていて……。受かった時にはクラスメイトがお祝いのパーティを開いてくれたんです。「おめでとう」ってお花をもらった時はすごく嬉しかったですね。

◀幼少期の詩織については「子供役を演じることは少ないので」と慎重なお答え。

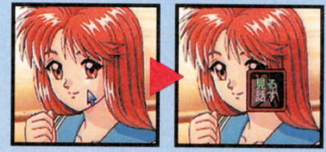
――では、最後に読者の方へメッセージを。
金月：はい。毎回ラストはジーンときてしまうシリーズの第３弾ということですが、今回も最後にジーンとくるお話になっています。卒業間近のせつない時期を詩織ちゃんと共に過ごしていただけたらとっても嬉しいです。またエンディングなどで素敵な歌を歌うかもしれませんが、その辺はまだ決まってないです（笑）。ともあれ、帰ってきた藤崎詩織ということで（笑）非常に気をよくしていますので、ゲームを楽しみにしていてください。

ドラマシリーズ3ポイントCHECK

今回の内容がどうなるか、ファンとしては非常に気になるところ。そこで、このドラマシリーズのポイントをシステム、ミニゲーム、キャラクターの３つにわけ、最新画面写真を中心に徹底検証していくぞ。

SYSTEM おなじみのコマンド方式で進行するぞ

このAVGのコマンド方式はシリーズ共通で、下の画面写真のように、画面上のクリックした場所に応じたコマンドが表示される仕組みだ。同じコナミのAVG『ポリスノーツ』と同じシステムだ。また、SLG本編と同様に、会話の途中で主人公のセリフ３択が登場することがある。ここでの選択に応じ、相手の好感度が上下しシナリオが変化するのだ。



シリーズ恒例の3択もあり

▶セリフ３択は軽い選択から重要なものまでさまざま。喫茶店での会話でおなじみの「店長スペシャル」は今回もあるようで。

SPECIAL INTERVIEW

館林見晴役 菊池志穂さん

PROFILE 神奈川県出身の5月6日生まれ。月曜日深夜に、テレビ東京系で放送中のTVアニメ「聖ルミナス女学院」に佐藤朝子役で出演。その他、多方面で活躍中。

見晴ちゃんの3年間の想いの集大成という形で受け取めてください

――これまでの『ときめき』と違い、今回の館林見晴は主役に近い立場ですが、意気込みのほうは？
菊池志穂さん（以下　菊池）：そうですね……いつもどおりです（笑）。もう4年の付き合いなんで……。それに、入学した時から主人公が好きという、基本的な設定は同じですからね。詩織ちゃんがヒロインなら、見晴ちゃんは陰のヒロインという考え方で今までずっとやっています。そして今回も彼女独特のせつなくなっちゃうような、「館林、おまえいいヤツだな」みたいな（笑）ストーリーになっています。
――アフレコで苦労した点はなかったですか？
菊池：今回はすごいスムーズだったんですよ。延々と3ページにわたる台詞もあったんですけど。やはり長い付き合いだからというのがあると思うんですね。台本も丁寧に作ってあって、言い回しに疑問を持つこともなかったです。
――ストーリーは館林中心の泣けるようなものに？
菊池：館林パートはもう彼女がメインで。泣けるというか、独特のけなげさが出ているんじゃないかな。
――館林見晴は元々正体不明の女の子ですが、その点は演じる上で苦労しませんか？
菊池：他のキャラも設定があるとはいっても、例えば誰かと友だちとか何部に所属という程度ですよね。彼女に関しては、主人公を遠くから想い続けることが唯一の設定で、そこから人格をふくらませていく形で演じています。逆にあまり細かな設定がないので演じやすいかなって感じもしますね。

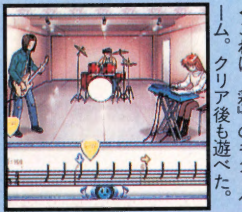
▲館林さんのパートは「確実に彼女と主人公だけの世界」とのこと。

――過去の作品は館林さんが一方的に話して去る形でしたが、今回は主人公との会話が多いのですか？
菊池：はい。たぶん、今までの作品をふまえた上で、見晴ちゃんは勉強したんでしょう（笑）。主人公に対するアプローチの最終手段に出たという感じですかね。だから、3年間の見晴ちゃんの想いの集大成という感じで受け取ってもらえたらいいな。
――館林の行動についてどう思われますか？
菊池：わざとぶつかることは、初歩的な手段かなって思うんですけど、間違い電話はどうかな（笑）。でも、「本当はみんな、心の中でそう思っているんでしょ？」みたいな部分を行動に出したのが見晴ちゃんなんですよね。プレイヤーの方も、現実と照らし合わせた時に「あの時、本当はこうしたかったんだよな」っていう部分が、プレイしていてあると思うんです。だから、私自身は行動に起こさないけど、彼女のそんな気持ちはわかるなって感じがしますね。
――最後に、館林のどんな面を見てほしいですか？
菊池：彼女が3年間胸に秘めていた想いがどれだけのものだったかというのを、ヒシヒシと感じていただきたいと思います。ファンのみんなはわかっているとは思うんですけど、「ああ、こんなに深かったんだ」っていうのを読み取ってもらえたら、見晴ちゃんも幸せの涙を流すことでしょう（笑）。あなたの思い出の1ページに見晴ちゃんを！　という感じです。

◀自身の卒業前は、の問いには「卒業式の練習でスカート丈の長さを怒られました（笑）」。

MINI GAME 進化する内容に期待

ミニゲームもシリーズ共通で盛り込まれている。基本的にメインとなるものが1つあり、その他は物語の途中でプレイできるというスタイル。今回の内容はまだ未定だが、シリーズを重ねるたびにパワーアップしてきたので、十分期待できるよね。


◀これは「彩」のギターゲーム。クリア後も遊べた。

▲『旅立ちの詩』では、メインのミニゲームはどんなものになるのか!?

CHARACTER シメは全員集合でキメ!!

今回はシリーズの集大成ということもあり、登場キャラは豪華になりそう。過去2作で未登場の清川望、美樹原愛の2人はもちろん、ドラマシリーズのオリジナルキャラ、秋穂みのり、美咲鈴音も含めた、おなじみの『ときめき』キャラは全員登場するぞ！　メイン以外のサブストーリーもかなり充実しそうで、かつてない規模の物語が展開しそうだ。

▲初登場となる2人だけに物語での重要度は高いかも。

特報!

新キャラ&システムの全容ついに判明!

SEGA SATURN

開発者インタビューで製作秘話も明らかに!?

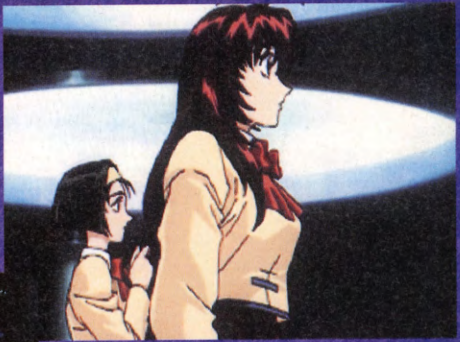
NOëL 3

●セガサターン ●12月発売予定 ●6,900円 ●パイオニアLDC ●AVG ●CD3枚組

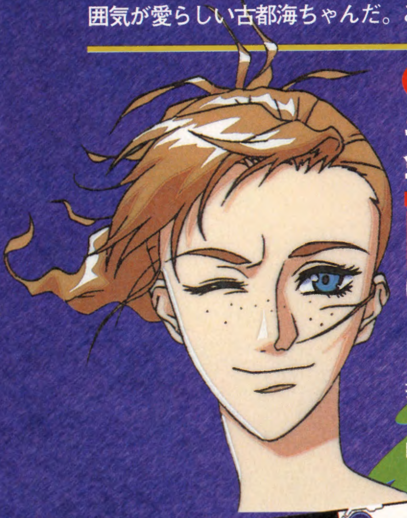
シリーズ初のAVG『ノエル3』の最新情報をキャッチ！さっそく、今回わかった新キャラのプロフィールと、重要なシステムの使い方を詳しく紹介していこう!!

サターン版オリジナルのキャラは、この2人だ!!

今作では、『1』でもおなじみの代歩、由香、恵壬に加え、2人の新キャラが登場する。ハーフのブロンド娘・ティナちゃんと、おっとりした雰囲気が愛らしい古都海ちゃんだ。この5人が、今回のメインキャラになる。本作の目的は、テロリストの魔手から彼女たちを無事救出することだが、前作と同じようにビジュアルフォンを使って、彼女たちと心ときめく会話を楽しむこともできるぞ。



▶ティナは恵壬と、古都海は代歩といっしょに行動していることが多いぞ。
▼新登場の2人とも、ビジュアルフォンでの会話を楽しむことが可能だ。



新キャラFILE 1

ギャンブル好きの金髪ガール

西村 知奈（にしむら ティナ）

アメリカからの帰国子女。アクション俳優を父に持つ、クォーターで抜群の運動神経の持ち主である。ギャンブルが好きで、「賭ける？ YOU BET？」が口癖。

スポーツ万能!!

肉球大好き♥

新キャラFILE 2

おっとり京都美人♥

和倉 古都海（わくら ことみ）

京都育ちの女の子で、性格はおっとり型（天然ボケ？）。ネコの肉球をさわるのが大好きという、ちょっとズレた感性の持ち主である。代歩とは、ボケとツッコミの関係(笑)。

▶男性には人見知りする性格らしいけど、主人公には…？

▲古都海ちゃんとの初対面は、なんと彼女のお尻となのだ(笑)。

新キャラがもう1人いた!?

姿なき美女“アリサ2号”ちゃん♥

実は『3』では、ティナと古都海以外にもに新キャラが登場する!? その3人めの新キャラとは……“アリサ2号”だ。彼女（？）は、由香が作ったＡＩ（人工知能）のこと。プレイ中は、彼女が愛らしい声でプレイヤーをナビゲートしてくれるぞ。ただし、たまに暴走することがあるらしいので、注意が必要かも。

◀アリサ2号が話す時は、画面右下にマークが表示される。

開発者 突撃 インタビュー

『ノエル3』の裏話を探れ!!

『ノエル3』はどんなこだわりのもとに生まれたのか。開発を手がけている㈱フライト・プランの渡邉氏にインタビュー取材を敢行したぞ！

INTERVIEW

この作品のお話を受けて最初にした作業は、キャラクターの“生きた”イメージをつかむことでしょうか。『ノエル』シリーズでは、キャラクターの実在のモデルというのはいないらしいので、どの子に関してもスタッフが各々に取材しました(笑)。……と言っても、湘南あたりにみんなで繰り出したわけではありませんけど……。私の場合は、女子高生の下校時間に、駅の改札でボーッとヒューマンウォッチングしたりして（笑）。

『ノエル』に登場するキャラクターは、“隣にいる女の子”というイメージが強いと思うんです。ですから、「身近にいる女の子ってどんな娘だろう？」ということで、みんなで何度も話し合いましたね。スタッフによって「女子高生」に対するイメージが違ったりして、まとめ上げるのが大変でしたけどね（笑）。

㈱フライト・プラン 代表取締役
渡邉 正巳氏

サングラスの下にやさしい眼差しを隠した、プロフェッショナル集団の長。

©1998 PIONEER LDC,INC .ALL RIGHTS RESERVED.

3つのテクノロジーの詳しい使用法が見えてきた!!

テロリストから女の子たちを助け出すために役に立つ、由香から託された3つの発明品。今回、その詳しい使い方がわかったので、ここでばっちり紹介していこう。なお、事件当日、由香はプレイヤーのパソコンのOSを勝手に書き換えてしまっている。このOSを介することで、3つのオーバーテクノロジーが使用できるのだ。

◀由香が書き換えたOSで、3つのテクノロジーは操作できるのだ。

システム徹底解明 ハッキングはおまかせ コンピュータウィルス「ナノくん」

NANO MACHINE

とらわれた生徒たちの個人ファイルなどの情報を入手するために活躍するのが、コンピュータウィルス「ナノくん」だ。3つのタイプがあり、それぞれのコンピュータに組まれたプロテクトとの相性が合わないと、進入させることはできない。ただし、同時に複数を送りこむことで進入の成功率を上げる、なんて使い方もできるぞ。なお、ナノくんが持ち帰ってくれる情報には、恵壬の幼い頃の写真といった、うれしい情報も含まれているぞ。

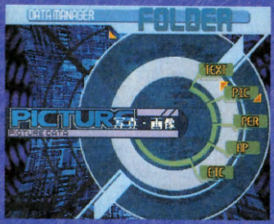
◀ネットは複数のノードでできている。どのノードに送るか決定しよう。

送る先を決めたら

▲進入するノードを決めたら、どのタイプのナノくんを使うか決めることになるぞ。

Go!!

▶進入開始。プロテクトを通り抜けられるか!?



▲手に入れた情報は、「Folder」モードで確認することができるぞ。

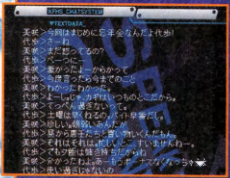
◀ナノくんは、ネットワークをたどって送りこむことになる。

3タイプのナノくんをしっかり使い分けよう

ナノくんには、3つのタイプが存在する。それぞれ、プロテクトに対する攻撃力などに個体差があるぞ。なお、ナノくんには進入時に消費するHPがあり、なくなると使用不能になるので注意しよう。

(緑)	「ハック」という愛称を持っている。攻撃力、進入速度に特色はないが、これといった弱点もない。
(白)	愛称は「ベリー」。攻撃力はないが、ゆっくりと確実に進入する特性を持っている。
(青)	高い攻撃力を誇る。速攻でプロテクトをくぐり抜ける、短期決戦型だ。愛称は「フィン」。

成功すると…


◀▲進入できれば、いろんな情報をゲットすることができるのだ。

INTERVIEW

「操作性には徹底的にこだわりました」

開発で苦労したのは、とにかく情報量が多かったことです。シナリオは専門の方に作っていただいていて「台本」という形で上がってくるんですが、これを「ゲームシナリオ」という形にするのが大変！　なにぶん情報量が莫大なので、開発の7～8割はこの作業にかかってますね。それから、『3』のシステムは、「ビジュアルフォン」と「ハッキング（ナノくん）」「データベース（思い出くん&ナノくん）」の3本柱で成り立っているんですが、開発としては、これらをうまくまとめ上げる必要があるわけです。これもかなり苦労しました。しかも、この作品はシリーズの3作めなので、前作よりも操作系を良くしよう、という意識も強かった。“わかりやすく”“プレイしやすく”という点には、徹底してこだわりましたからね。

こだわったといえば、映像や音声のクオリティもそう。ゲーム中のムービーは、セル画ではなくデジタルですし、BGMなどの音声もすべてデジタルにしたんです。そのためにデータ量が膨大になってしまい、当初2枚組の予定が3枚組になってしまったんですが……（笑）。

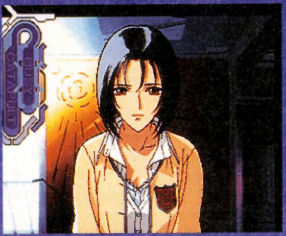
でも、なんだかんだ言いながら、現場では楽しんで作っていますよ。ゲーム中にも、スタッフの“遊び”がたくさん生かされてますしね。楽しまなきゃやってられない、っていう言い方もできるかもしれませんけどね（笑）。

◀前回登場していただいたプロデューサー・亀井氏にも同席していただいた。

システム徹底解明 2 女の子の無事を確認しよう VISUAL PHONE ビジュアル フォン

『ノエル』シリーズの最大の特徴ともいえるテクノロジーが、この「ビジュアルフォン」だ。前2作同様、この装置で会話して相手の女の子の好感度を上げるのはもちろんだが、今回は、女の子の無事を確認したり、安全な場所に誘導したりするためにも使用する。

なお前作同様、相手が電話に出られない時には、映像付きの「留守電」に切り替わるのだが、この画面もすべて新しいビジュアルにリニューアルされているぞ。これもちょっと楽しみ！



◀ビジュアルフォンで、女の子と密に連絡を取り合おう。

▲『1』に登場した代歩、由香、恵壬の3人の留守電のビジュアルは、すべてリニューアルされている。

システム徹底解明 3 広大な校内をリサーチだ！ OMOIDE-KUN 思い出くん

「思い出くん」は、自動追尾システムを搭載した浮遊型ビデオカメラ。女の子たちの居場所を確認したり、テロリストの動向を探るために使用する。行き先を指定しておけば、ひとりでにその場所に移動、撮影してくれるぞ。また、撮影した女の子を、ナノくんで入手した個人データと照合する機能も付いているのだ。占拠された校内には100を越す部屋があるので、このマシンを何度も操作することになるぞ。

◀思い出くんを使用するときは、この画面が表示されるのだ。

～河珂高校MAP～

一般教室棟 1年生から3年生まで、全クラスの教室が集められたエリア。クリスマスパーティの会場となるはずだった由香たちのクラスの教室（3―B）も、このエリアにある。	**管理棟** 職員室や校長室、保健室などが集められたエリア。学校中の管理システムが集中していて、電子設備のほとんどはここからコントロールされている。
エントランス 一般教室棟、特別教室棟、管理棟を結ぶエリア。広大なロビーのほか、アトリウムや時計塔がこのエリアにある。なお、ここから学校の全景を見ることも可能。	**特別教室棟** 美術室や音楽室、調理実習室など、特別授業で使用する教室が集まっている。視聴覚室やCAD室といった、コンピュータ関連の教室もそろっている。
図書室 校内では一番広い敷地を有しているエリアで、かなりの蔵書がある。本を探すときに使用する検索室や、データベース室といった施設も用意されている。	**体育館** プールやジムなどの各種スポーツ施設や、体育教官室、さらにいくつものクラブの部室が並ぶ。恵壬が所属する陸上部の部室も、このエリアにある。

How to use?"思い出くん"

①行き先を指定する

まずは、どこを調べるのかを決める。女の子たちがとらわれていそうな場所を予測し、優先的に調査しよう。

②到着の知らせが入る

ビジュアルフォンやナノくんの使用中、思い出くんが任務を終了すると、画面右上に表示が出現するぞ。

③送られた画像を確認する

送られてきた画像に女の子がいれば、その娘をナノくんで手に入れた個人データと照合することも可能だ。

INTERVIEW

「苦労した分クオリティには自信があります」

『ノエル3』の見どころは、いろいろあるんですが、まず女の子とのリアルな会話を楽しんでほしいですね。会話での選択によっては、相手がある意外な……というより「うれしい」といった方がいいのかな……反応をすることまでありますから、そのあたりも試してみてほしいと思います。

それからエンディングにも、いろんなバリエーションが用意されているんです。好意度によって、各エンディングのセリフなどが変化していきますし、エンディング以外のものも含めて、用意されたムービーを1回のプレイですべて見ることはできないと思います。1回プレイするのに、だいたい6～8時間くらいかかるんですが、ぜひ何度もプレイして、全部のシーンを楽しんでもらいたいですね。

このソフトは、サターンのほぼ末期に登場するソフトなわけですから、技術的には"集大成"と言っても過言ではないと思います。当社では、これまでにも『同級生』シリーズや『ブラックマトリクス』など、サターンソフトを何作かやらせていただいてますけど、その時に得たノウハウを全部つぎこんでありますから……。とりあえず、皆さんだまされたと思ってプレイしてみてください。苦労したり、こだわったりした分だけ、ユーザーの皆さんの期待にも応えられるソフトになったと自負しています。クオリティには、絶対満足してもらえるはずです。もし、皆さんが「だまされた」と思ったとしたら……その時は、頭を下げます（笑）。

※ゲーム画面はすべて開発中のものです。

特報！

サクラ大戦 帝撃グラフ
TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS

すべての『サクラ』ファンに贈る、『サクラ大戦２』のファンディスク…。それが、この『サクラ大戦 帝撃グラフ』なのです！

●セガサターン ●12月発売予定 ●4,800円 ●レッドカンパニー ●ETC ●CD２枚組

SEGASATURN

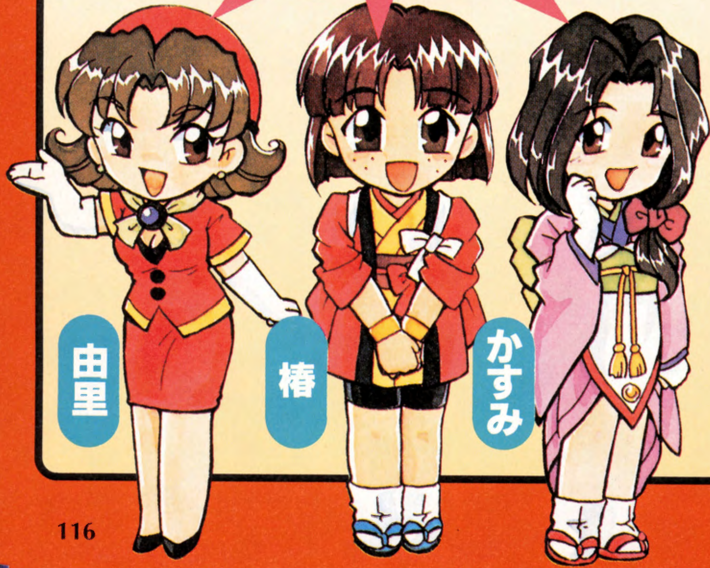
冬の季節に『サクラ』咲く！

この作品は、ゲーム＆設定資料集という豪華２本立てで登場する。『こいこい大戦２』や『帝撃軍人将棋』を始めとした新作ゲームが遊べるディスク１。そして声優インタビューやＴＶＣＭなど、多くの設定資料を収録したディスク２と、まさに『サクラ大戦２』ファンディスクの決定版といった内容なのだ！ 今回はおなじみのキャラクターたちが、この『帝撃グラフ』の最新情報を紹介してくれるぞ。

▲さくらが笑顔でお出迎え。『サクラ大戦 帝撃グラフ』、ここに開幕！

最新システム情報

私たち、帝劇３人娘がご紹介しま〜す♥



TGS版から本編を大予想！

今回紹介するのはＴＧＳ版なんだけど、たくさんゲームが遊べるようね。かなり完成度が高いじゃない。

ええ、前回紹介したマリアさんのミニゲームも。正式名称の『ライト・スタッフ』として登場してるわね。

それにＴＧＳ版だと、２コのミニゲームを自由に遊べるんですね。製品版でも、『眠れる森の美女』をクリアしたら遊べるようになるのかな？

あら。よく見ると、ディスク２の写真にはコーナー名も…。

たぶん、『帝撃広報活動写真集』っていうのが、ＴＶＣＭを収録したコーナーになるんじゃないかな。

そしてもう１つが、声優さんへのインタビューコーナーでしょうね。

製品版では、さらにコーナーが増えると思います。12月の発売を、楽しみに待っていて下さいね！

DISK 1

▲各キャラの新作ミニゲームに加え、『こいこい大戦２』などが遊べるゲームディスク。

DISK 2

▲ＴＶＣＭや声優インタビューを収録した、設定資料集ディスク。超極秘資料も公開？

©RED 1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998／
©RED 1996,1998 イラスト／藤田幸久 ※画面は開発中のものです

あたい、桐島カンナと うち、李紅蘭がお送りする

最新ミニゲーム情報

新ミニゲーム

Wの標的

必要な物だけキャッチせよ!

このゲームの目的は、隊長の動体視力を養うこと。あたいと紅蘭が左右からいろんな物を投げるから、舞台に必要だと思う小道具だけを選んでキャッチしてくれ。

変な小道具を使われたら舞台は台無しやからな。大神はんには、ちゃんと道具を見分けてもらわんとアカン。２人同時に投げるさかい、うまく受け取る技術も必要やで。

ま、さすがに鉄アレイは舞台に必要ないと思うけど、一応投げるぜ。なんせこれは、隊長の動体視力を磨くための特訓だからな。

そうや。爆弾みたいに、舞台に使わん物は、ちゃんと避けるんやで。

大切なのは、いらない物を避けつつ、必要な物を選んでキャッチすること。このゲームには、反射神経と判断力が必要なのさ。

◀大神の動体視力を鍛えるため、特訓を始めるカンナたち。自信あり気な大神だが…？

▶ロープやかつらは舞台制作に必要。両側から投げられるから、取り逃がさないように注意！

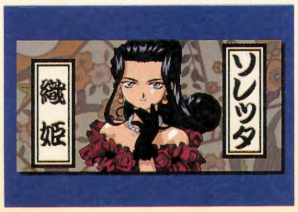
鉄アレイ？

▼小道具と思ったら鉄アレイが！　必要か不必要かを見極める判断力が重要。

爆弾をキャッチすると…

▲爆弾を取ったら大爆発！　まったく、舞台に爆弾が必要だなんて思ってたの？

こいこい大戦2・太正十四年度版

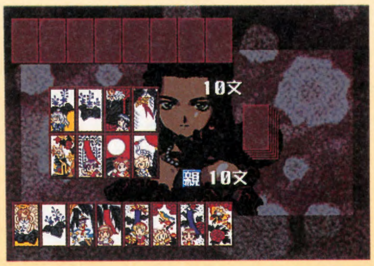


▲織姫＆レニも参戦！　ゲーム中にどんなリアクションをするのか楽しみだ。

名作ふたたび

『こいこい大戦２』と言えば花札。花札と言えばウチ…。てなワケで、『こいこい大戦２』の紹介はウチが仕切らせてもらうで～。さて、知っての通り『こいこい大戦２』は、ウチら花組メンバーと花札（こいこい）で遊ぶゲームや。今回は織姫はんたちも参加して、大幅にボリュームアップしてるんやで。勝負は勝ち抜き形式やけど、前作同様に１度クリアしたらフリー対戦ができるようになるかもしれんな。あと、もしかしたら花組以外のメンバーとも遊べるかもしれへんで！

織姫参戦



▶織姫の演技や戦闘レベルの高さは知っての通り。花札の腕は未知数だけど、はたして？

花組特別公演・眠れる森の美女

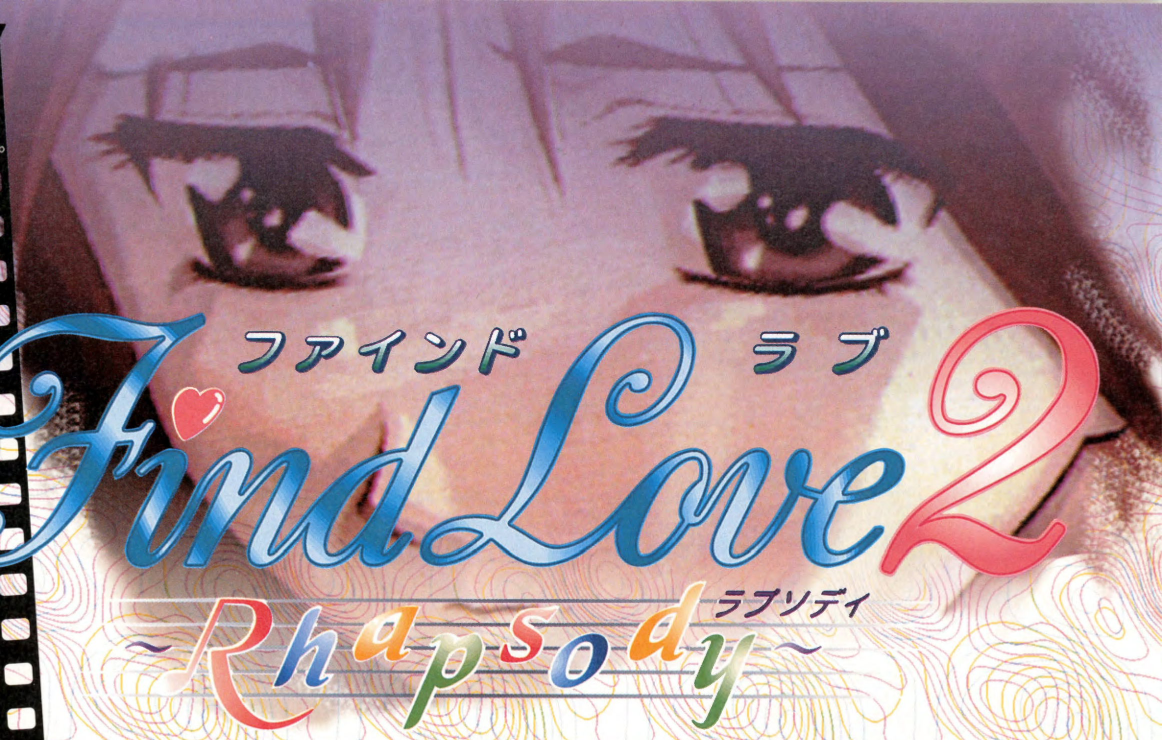
▲▶魔女役にされた２人は不平たらたら。配役は、ミニゲームの結果で変化するぞ。

▼本邦初公開！　これが織姫の魔女姿だ。まさにハマリ役？

魔女役は誰？

この『眠れる森の美女』は、舞台を作る過程をミニゲームで表現した一風変わったゲームなんだ。だから、ミニゲームの結果によって配役や舞台の完成度、観客数が変わってくるってわけさ。左の写真ではすみれや織姫が魔女役という、まあ、言ってみればお似合いの役になってるけど、場合によっては他の配役もありうるってことかな？　いくつものミニゲームの成績が関係しあって展開が変化するから、あたいのヒロイン姿を見るためにも、何回もチャレンジしてくれよ！

特報!



ファインドラブ2 ラプソディ
Find Love 2 ~Rhapsody~

SEGASATURN

●セガサターン ●11月19日発売予定 ●6,800円
●ダイキ ●SLG ●18歳以上推奨

今回は、女の子とデートするまでの流れをポイント別に解説!! また、判明した新要素の数々もばっちり紹介しちゃうヨ。

お♡楽♡し♡み♡の デートシーンまでの流れを大紹介!!

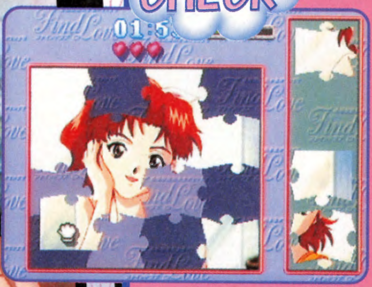
『ファインドラブ2』にはプロのミュージシャンをめざす、という目的がある。しかし、やっぱり恋愛AVGだから、美少女たちとの恋愛が楽しみたい！ ということで今回は、女の子とラブラブなデートを楽しむまでの流れを紹介。探索、出逢い、デートと3ポイントに分けて解説していくぞ。また、空色チェックも見逃せないヨ～。

◀念願のデート♥ これまでの苦労も報われるネ。

デートをするには…？

1. 女の子を探す
↓
2. 出逢い、会話する
↓
3. デートの約束が
↓ できた！ → デート♥
↓ できなかった → 1へ

空色CHECK 「ホビーツール」モードではもう1つのゲームが楽しめる



▲これがパズルパート。前作同様にパズルを完成させると、ムフフな画像が♥

ゲーム本編を1度クリアすると「ホビーツール」と呼ばれるモードが新たに追加される。このモードでは、女の子たちのボーカル曲が聴けたり、ゲーム中に見たグラフィックを閲覧したりできちゃうぞ。また、『ファインドラブ1』のパズルパートをプレイすることも可能なのだ。超ボリューム満点の内容だネ!!

▶全10曲のボーカル曲以外にも、ゲーム中に使用されているBGMやSEも収録されている。また、キャラの音声も聞けるのだ。

◀閲覧可能なグラフィックの中には、こんな過激なモノも!!

OP(オープニング)ムービーにも注目!!

OPムービーは『ラングリッサー』シリーズなどを手掛けられてきた「よしもときんじ」氏が担当。ドラマチックな超美麗OPムービーに仕上がっているぞ。

©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF

Find Love 1 女の子との出逢いを求め、街に繰り出そう!!

街の中のあらゆる場所には、たくさんの女の子がいる。まずは、その女の子たちと仲良くなるために街へ繰り出すことになる。街の中にはたくさんのプレイスポットがあり、出逢いもいっぱい。さてさて、どんな出逢いが待っているのかな？

彩香町には60ものプレイスポットがある

▲知り合いの女の子の家を訪ねる主人公。部屋にいるかな？

◀街の中を歩くたびに時間は刻一刻と経過していくぞ。

空色CHECK 女の子にもてたいのなら、自宅でパラメータをアップ!!

自宅では自分を鍛えることができる。つまり、女の子とラブラブになるうえで重要なパラメータを上げられるのだ。また、それ以外にも自宅では、知り合った女の子に電話をかけたり、街の情報をコンピュータで調べたりすることもできる。さらに、データのセーブやロードもここでできるぞ。

◀自分をしっかり鍛えて、パラメータを上昇させよう。もてるための努力を惜しむな。

▲電話はテレビフォンなので相手の顔を見ながらお話できる。表情を読み取って会話する必要アリ。

◀ギターを弾こう!!

Find Love 2 女の子に出逢ったら、さっそく話しかけよう!!

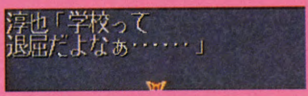
女の子に会うことができたら、ドンドン話しかけていこう。女の子との会話は、基本的にコマンドを選択して進めていくことになる。せっかく会えた女の子に嫌われないように、言葉や態度（詳しくは右を参照）をじっくり選んでいこう。

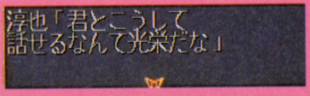
◀▲ほとんどの場合、女の子は1人で登場するのだが、時には2人の女の子が同時に登場するなんてこともある（左の写真）。ドキドキしちゃうネ。

空色CHECK 女の子によって、態度を変えよう

女の子と会話をする際に、どんな態度で接するのかを選ぶことができる。どの態度を選んだかで、主人公に対する女の子の態度や対応がかなり変わってくるぞ。女の子に好印象を与えたいのなら、どんな態度で接するのか、慎重に決める必要があるのだ。ちなみに、右にある4つの態度の他にも「ほっておく」という態度も用意されるらしいヨ。

◀いきなり女の子に告白する、といったこともできる。

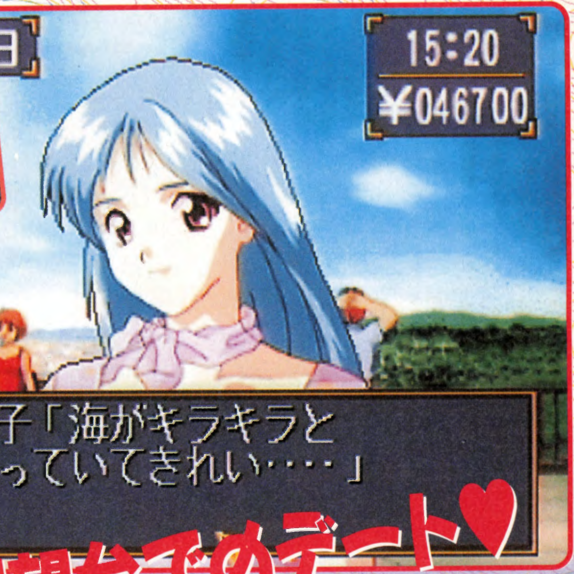




▲同じ状況でも選んだ態度によって、女の子への話し方がこんなにも変わるのだ。

Find Love 3 待ちに待ったデート

女の子が誘いに応じてくれたら、待望のデート。待ち合わせの時間と場所を決めたら、あとはデート当日まで待つだけ。そして、約束の時間に待ち合わせの場所に行けば、いよいよデート開始～♥

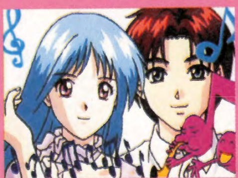


展望台でのデート♥

▼▶うれし恥ずかし初デート♥　なお、時間に遅れると、デートはパーに…。

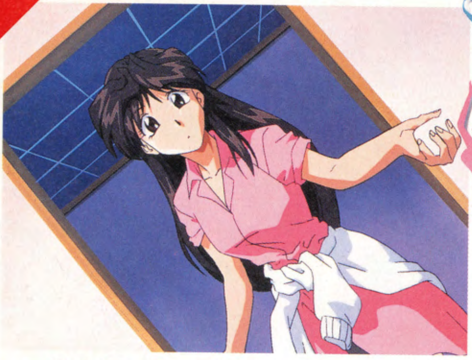
空色CHECK シールプリントが撮れちゃうのだ！

デートでシールプリント屋さんに行くと、下のようなシールプリントを撮ることができる。このシールはメモに張って保存しておけば、見たい時に見れるのだ。



▶フレームも数種類の中から選択可能。

特報!



『リアル麻雀』ギャルズと過ごすひと夏の恋の物語…

Summer Waltz 海へ リアル麻雀アドベンチャー

この『海へ』は、『リアル麻雀』シリーズに登場した女の子との恋愛を描いた本格アドベンチャー。今回はたくさんのイベントシーンの中から、特にオイシ〜ところをギュギュッと濃縮してお届けしちゃおう!

●セガサターン ●11月5日発売予定 ●6,800円 ●セタ ●AVG

©1998 SETA CORPORATION

盛りだくさんのイベントを大紹介!

物語の舞台は、浜ヶ崎という海辺の田舎町。『海へ』に登場する7人のヒロインたちは、それぞれ目的があってこの町を訪れている。でも、旅には予想外のハプニングがつきもの…。てなワケで、まずは女の子別に序盤のイベントをチェック!

▲主人公の目的は、化石グランプリでの優勝&ナンパ。趣味と恋の一石二鳥を目指せ。

遠野みづき

子犬の「ガホ」にひと目ぼれ

目的があったワケじゃなく、なんとな〜く訪れた浜ヶ崎。だが、そこでみづきを待ち受けていたのは運命の出会いだった。ペットショップの子犬に、思わずドッキン! さて、その恋(?)の行方は?

▲かわいい子犬、ガホとの出会い。だが、家に連れて帰るわけにもいかず…。

藤原 綾

曾祖母の形見の指輪を紛失!

曾祖母の故郷である、浜ヶ崎を訪れた綾。だが彼女は、海水浴中に曾祖母の形見の指輪を落としてしまう。さらに、不幸に追い打ちをかけるように曾祖母の家は地上げ屋によって壊されようとしていた…。

▲大切な指輪をなくし、途方にくれる綾…。なんとか元気づけてあげたい。

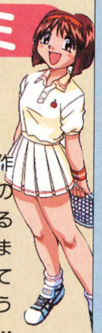
早坂 晶

幼なじみの雄一を探して…

幼なじみの雄一と離れて9年。晶は、雄一をずっと想い続けていた。その彼が浜ヶ崎に住んでいることを突き止めた晶。だが9年の歳月のために、彼女は彼の前に出ることにためらいを感じてしまう…。

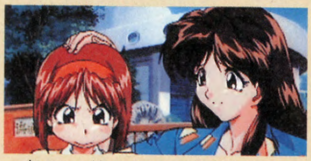
▲9年間育み続けてきた晶の恋は実るのか? 主人公は晶を応援するが…。

香山タマミ



絶対カレシを作るんだからぁ!

この夏こそ、必ず恋人を作る! だが、ガイドブックの読み間違いで、愛を確かめる名所である浜ヶ崎に来てしまったタマミ…。意地になって恋人を探すタマミだが、どうにもうまくいかないようで…。



▲真理と一緒に、カレシ作りの旅に出たタマミ。でも、失敗続き(涙)。

来宮ゆかり

ネックレスが外れない!?

浜ヶ崎で行われる『精霊流し』という祭りに興味を持ち、参加してみたゆかり。「でも、ちょっと期待はずれだったかな…」なんて思った翌日に事件が発生! 海で拾ったネックレスを首にかけてみたら…。

▲何気なくつけたネックレスが、からまって外れない! ど〜しよ〜…。

栗原真理

タマミの保護者として来たけれど

タマミの旅行に付き合って真理は浜ヶ崎にやって来た。カレシ作りに燃えるタマミをフォローして、大人らしさを見せる真理。だけど実は、「アタシも、恋人欲しいなぁ…」なんて思っているワケでして…。

▲どちらが先に彼氏を作れるか! 真理VSタマミ、女の意地の一大勝負!?

クリス・ガーランド

愛読書の舞台を探訪する旅へ

クリスの愛読書である大河歴史小説「刀匠の息子」。その舞台である浜ヶ崎を訪れた彼女は、作中の名所を巡る毎日を過ごしていた。そして、やがてクリスは「刀匠の息子」に隠された秘密に気づき始める…。

▲勉強熱心なクリス。愛読書を読み解くうちに、新たな発見が!?

他にもまだまだ、こんなイベントがあるぞ！

ここでは序盤に発生するイベント（だけでも数十個！）から、いくつかをピックアップして紹介しよう。ちなみにここだけの話、このゲームはクリアするたびに選択肢やイベントが増えていく。エンディングも各キャラごとに数種類あるようなので、やりごたえバツグン！…って感じなのだ。

▶『リアル麻雀PⅦ』の女の子も友情出演！ ファン泣かせの演出です。

共通イベント

ここでは特に、「精霊流し」という浜ヶ崎独特の先祖供養の祭りに注目しよう。実は浜ヶ崎の住人は、伝説の人魚の末裔だと言われている。つまり、先祖＝人魚供養につながるのだ。この人魚伝説は、メインストーリーに大きく関わってくる重要なキーワードになるぞ。

浜ヶ崎に伝わる精霊流しと人魚伝説の関係とは？

▲浜ヶ崎独特の、先祖供養の祭り。ちなみに、巫女には好きな人を選べるのだ。

▶両手に花とは、まさにこのこと。美女と一緒に見る花火は格別ッス。

◀夏の定番イベントといえば、キモ試しは欠かせませんな。暗い夜道を2人っきり～♥

ミニゲームイベント

ミニゲームはイベント中に発生する他、ゲームセンターで自由に遊ぶこともできるぞ。ちなみに、『海へ』では女の子とミニゲームで勝負する機会が多い。そこで注意を1つ。その時、あまり本気を出しすぎると、女の子に嫌われてしまう危険性があるのだ。個人差はあるけれど、女の子には優しく接するのが基本だぞ。

▲◀ゲーセンで綾と対決。で、綾を喜ばせようと手を抜いたら、みづきにはバレバレだったみたい。う～ん、加減が難しい…。

お好みの水着を選ぼう!!

▲▶タマミに似合った水着をセレクトすれば、好感度も大幅にア～ップ！

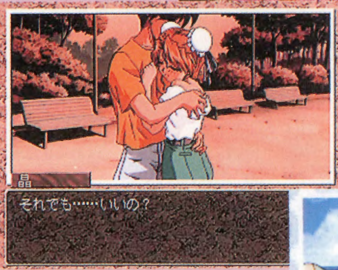
▶これも、とあるミニゲーム。その内容は製品版でチェック！

デートイベント

数あるイベントの中でも、特に気合いが入ってるのがデートシーン。専用グラフィックのキレイさは、写真を見ればわかるハズ。当然ながら、女の子と仲良くならないと見られないイベントが多いぞ。ゲーム中にすべてのグラフィックを見るのは至難の技かも…。

▼タマミと海辺でスイカ割り。なんだか、カレシができないウラミを込めてない？

▲気が強いクリスの半泣き顔も、またイイ感じ…♥とか、言ってる場合じゃない！ 実はシリアスな場面です。



◀雄一を好きなはずの晶が、なぜ…？ これは主人公の強い想いが届いたのか、それとも…。晶のセリフが意味深だ。

▲北海道生まれの自然派お嬢様・ゆかりと、病弱な正統派お嬢様・綾が…。どんな状況かはヒミツ。

▲車椅子に乗った美少女が登場。ヒロイン以外の女の子もかわいくて◎。

こんなウレシイシーンも

This is COOL
真剣に遊ばない奴には、
やらないで欲しい。
せがた三四郎
しんけんゆうぎ
真剣遊戯
せがた三四郎のゲーム、10月29日発売予定 価格4,800円(CD-ROM1枚/税別) ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997,1998 ©せがた三四郎後援会
※本ゲームソフトの売り上げの一部は、藤岡弘さんを通じてボランティア活動に使用されます。
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く) セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp/
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
株式会社 セガ・エンタープライゼス

MSH VS.ストリートファイターより

電撃攻略

キャラ別スケジュール攻略！ 隠し3人娘も徹底攻略！
Pia♥キャロットへようこそ!!2 … 124

MSHチーム全キャラ攻略&隠しキャラ発生条件公開！
マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター … 130

第5章中盤、グラシア覚醒までをマップ攻略!!
シャイニング・フォースⅢ シナリオ3氷壁の邪神宮 … 136

序章を完全チャート化&攻略可能なキャラ全員判明！
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years … 142

ドルトハウト～レイナードシティ間を徹底攻略！
スレイヤーズろいやる2 ……… 146

彩京公認！ ハイスコアアタック&全8面超攻略
ストライカーズ1945Ⅱ …… 148

上級編、山手線と京浜東北線をデータ&ポイント解説
電車でGO!EX ……………………… 150

ツクール最終講座！ クラスチェンジと最終イベント公認
シミュレーションRPGツクール … 152

Pia キャロットへようこそ!! 2

ついに発売された『Ｐｉａ２』、ゲットしたかな？　今回は即役立つ攻略ポイントをバッチリフォロー！　隠しキャラの２人も攻略するぞ!!

●セガサターン ●発売中 ●7,200円 ●NECインターチャネル
●SLG ●18歳以上推奨 ●CD2枚組

©カクテル・ソフト／NECインターチャネル

全キャラ共通の３つの攻略ポイントを紹介！

　このゲームは、お目当ての女の子と繰り返し会話をし、ポイントとなるイベントをクリアしながら好感度を上げていくのが基本的な攻略法だ。ここでは、プレイする上で全キャラに共通している３つの攻略ポイントをピックアップしてみたぞ。ここに挙げた注意点を頭に入れたら、一途なプレイを心がけ、次ページからの電撃オススメのスケジュールカレンダーを参考にしてプレイしよう。また、今回掲載しているパラメータ条件は、ハッピーエンドを迎えるために必要なので、しっかりチェックしよう。

攻略ポイント―①

女の子を誘って帰宅しよう

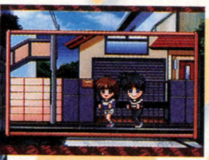
　キャロットでの仕事が終わると、女の子を誘って一緒に帰ることができる。お目当ての女の子と一緒に帰るのは当然だが、彼女がお店を休んでいたり、キャロットの店員でない場合は１人で帰ること。

◀▲狙っている女の子と一緒に帰れば、彼女の好感度がバッチリ上がるぞ。

攻略ポイント―②

「不評」パラメータに注意

　不評のパラメータが上がってしまうとイベントが見られなくなる上、ベストエンドを迎えられなくなるのだ。体力がなくなってお店を休んだり、女の子を不機嫌にすると上がるので注意しよう。



◀▲行動や会話の選択、あるいは残り体力に気をつけてプレイしよう。

攻略ポイント―③

海水浴は重大イベントだが

　８月13日から出発する海水浴イベントへは、早苗、春恵、美樹子、ともみ、留美、潤を狙っている場合は行かないこと。旅行へ行ってしまうと、彼女たちの重要なイベントが見られなくなってしまうぞ。

◀▲海水浴へ行かないとシナリオが進展しない女の子もいるので注意！

ミニゲームをゲットしよう!!

　ゲーム中にある条件を満たすとミニゲームを入手することができ、いつでもプレイできる。今回は７種類あるミニゲームの中から３種類をチョイスして、入手するための条件を紹介するぞ。

宇宙一の傀儡師

　８月３日の午前に真士が部屋にやって来て、出来立ての同人誌をくれる。普通にゲームを進めていれば入手できるので、条件はとっても簡単だ。同人誌が手に入ったら、不思議なＡＶＧ「宇宙一の傀儡師」がプレイできる。

◀▲一風変わったタイトルのＡＶＧ。その内容も、かなりカルト的だ。

HIGH&LOW／神経衰弱

　この２種類のカードゲームを入手するには、つかさが８月４日にキャロットへ初めて来た時に、彼女の学年を当てること。ちなみに答えは、「うーん、２年生かな……？」なので、間違えないように選択しよう。

◀▲キャラの顔グラフィックが描かれたカードで、ゲームを楽しめる。

今回、入手条件を紹介している他に、カジノゲームの「ルーレット」「スロット」、デジタルコミック風ＡＶＧの「タローは恋のキューピット」、15パズルのルールで楽しめる２種類のパズルゲームが存在する。これは、キミの手で見つけてみよう！

2人の隠しキャラ&8人のメインキャラをスケジュール攻略

ここからは、キャラ別に電撃オススメのスケジュールとパラメータに関するデータを紹介していくぞ。

隠しキャラ① 木ノ下留美 RUMI KINOSHITA

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな～」→勉強	
	移動	
28(月)	「とにかく～」→休憩	
29(火)	移動（Piaキャロ）	
30(水)	勉強	
31(木)	移動（Piaキャロ）	
8/1(金)	休憩	ウェイター
2(土)	移動（Piaキャロ）	ウェイター
3(日)	勉強	
4(月)	移動（Piaキャロ）	ウェイター
5(火)	移動（Piaキャロ）	ウェイター
6(水)	勉強	ウェイター
7(木)	勉強	ウェイター
8(金)	勉強	
9(土)	勉強	
10(日)	移動（Piaキャロ）	
	ジョギング	
11(月)	勉強	ウェイター
12(火)	ジョギング	ウェイター
13(水)	ジョギング	
	勉強	
14(木)	ジョギング	
	勉強	
15(金)	ジョギング	
	ジョギング	
	休憩	
16(土)	移動（駅前→雑誌）	ウェイター
17(日)	ジョギング	
	休憩	
18(月)	ジョギング	ウェイター

▲留美は、前作に登場した主人公の妹なのだ。シナリオ上のつながりにも注目してほしい。

朝日に留美のパジャマ姿

いつものように葵たちと宴会を開いていると、留美が突然現れて飛び入り参加してくる。すっかり意気投合した葵と留美は、夜通しドンチャン騒ぎ！　そのまま酔っぱらって寝てしまい、ふと朝目覚めると、朝日に照らされてとても眩しく見えるパジャマ姿の留美が……。その光景に、思わずドキッとしてしまうぞ。

▲まるで目の前に、天使か女神さまが現れたみたい。見とれちゃう。

パラメータ条件

容姿	★★★★☆
優しさ	★★★★☆
根性	★★★★☆
学力	★★★★☆
体力	★★★☆☆

隠しキャラ② 神楽坂潤 JUN KAGURAZAKA

遊園地で潤とデート!?

キャロットでアルバイトをしながら、何となく気になる存在だった潤。この日、潤と遊園地に遊びに行くことになるんだけど、ここで実は女の子だったということを知るのだ。前々から、そのカワイらしい容貌と、時々見せる仕草で女の子ではないかと思っていたけど、これにはビックリ！　ここから一気に潤と急接近できる。

▲ヘアバンドをして、めっきり女の子っぽくなった潤。カワイイよね。

パラメータ条件

容姿	――
優しさ	――
根性	――
学力	――
体力	――

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな～」→勉強	
	移動	
28(月)	「昨夜のこと～」→ジョギング	
29(火)	勉強	
30(水)	勉強	
31(木)	ジョギング	
8/1(金)	休憩	ウェイター
2(土)	勉強	ウェイター
3(日)	移動（駅前→雑誌）	
4(月)	勉強	キャッシャー
5(火)	休憩	キャッシャー
6(水)	休憩	調理
7(木)	移動（駅前）	調理
8(金)	ジョギング→「デザート」	
9(土)	勉強	
10(日)	移動（駅前→雑誌）	
	移動（駅前→雑誌）	
11(月)	移動（駅前→雑誌）	皿洗い
12(火)	勉強	皿洗い
13(水)	休憩	
	ジョギング	
14(木)	移動（駅前→近所の公園）	
	勉強	
15(金)	移動（駅前→雑誌）	
	休憩×2	
16(土)	ジョギング→「このまま～」	ウェイター
17(日)	移動（Piaキャロ）→ランチ	
	移動（遊園地）	

▲慌てて胸を隠す潤。やっぱり女の子だったんだね。

▲てっきり男の子かと思っていたら、ホントに意地悪。

キャロット電撃店②　木ノ下留美、神楽坂潤の他に、実はもう1人隠しキャラがいるのだ。名前は玉蘭（たまらん）と言い、何度か午前中に駅前へ行くと出現するようになる。彼女は占い師で、1回占ってもらうごとに「玉蘭券」というチケットをくれる。これを貯めると良いことが!?

AZUSA 日野森あずさ HINOMORI

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな〜」→移動(各部屋→あずさ)	
	移動	
28(月)	「昨夜のことを〜」移動(各部屋→あずさ)	
29(火)	移動（各部屋→あずさ）	
30(水)	ジョギング	
31(木)	ジョギング	
8/1(金)	休憩「いや、なにがあろう〜」	ウェイター
2(土)	勉強	ウェイター
3(日)	移動（Piaキャロ）	
4(月)	移動（各部屋→あずさ）	調理
5(火)	勉強	調理
6(水)	移動（各部屋→あずさ）	キャッシャー
7(木)	休憩	キャッシャー
8(金)	移動（各部屋→あずさ）→「ランチ」	
9(土)	勉強	
10(日)	勉強	
	移動（Piaキャロ）	
11(月)	移動（各部屋→あずさ）	ウェイター
12(火)	移動（各部屋→あずさ）	ウェイター
13(水)	移動（あずさを捜しに行く）	
	移動	
14(木)	移動（あずさを捜しに行く）	
	移動	
15(金)	移動（帰る）	
	移動（縁日）	
16(土)	移動（各部屋→あずさ）	皿洗い
17(日)	移動（各部屋→あずさ）	
	「日野森を呼び止める」	
18(月)	移動（各部屋→あずさ）	ウェイター
19(火)	ジョギング	ウェイター
20(水)	休憩	キャッシャー
21(木)	移動（各部屋→あずさ）	キャッシャー
22(金)	勉強	ウェイター
23(土)	ジョギング	キャッシャー
24(日)	移動	
25(月)	移動（バーベキュー→あずさ）	

自分の気持ちに素直になるが…

真士との一件以来、なんだか気まずい雰囲気になってしまった主人公とあずさ。8月24日から出発するキャロットの研修旅行で、25日の夜にあずさが主人公の部屋に訪ねてくる。今まで素直になれなかった自分の気持ちを主人公に告げ、そして自分の気持ちに反して真士とつき合うことに。別れ際に、主人公の頬に優しくキスするが……。

◀もどかしい自分の気持ちに決着をつけるために、主人公の元へ。

パラメータ条件

容姿	★★★★☆
優しさ	★★★★☆
根性	★★★☆☆
学力	★★★☆☆
体力	★★★☆☆

倒れている美奈を発見！

姿を消した子犬を探すために出ていった美奈だが、彼女も行方不明に……。心配して捜し回ると、何かに襲われたように倒れている美奈を発見っ!! 疲れ切った彼女を優しく抱き起こし、おんぶしてホテルまで送り届けてあげることになる。安心したのか、美奈は主人公の背中で眠ってしまうのだ。なんか、ロマンチックなシチュエーションだよね。

◀背中越しに感じる彼女の感触が、今の2人の距離の近さなのだ。

パラメータ条件

容姿	★☆☆☆☆
優しさ	★★★★☆
根性	★☆☆☆☆
学力	★★★☆☆
体力	―

MINA 日野森美奈 HINOMORI

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな必要〜」→ジョギング	
	移動	
28(月)	「とにかく、葵さん」→勉強	
29(火)	勉強	
30(水)	移動（駅前）「寮まで〜」	
31(木)	ジョギング	
8/1(金)	休憩	ウェイター
2(土)	電話（日野森美奈）	ウェイター
3(日)	電話（日野森美奈）	
4(月)	勉強	調理
5(火)	「誰か他の人〜」	調理
6(水)	休憩	ウェイター
7(木)	勉強	ウェイター
8(金)	ジョギング	
9(土)	勉強	
10(日)		
11(月)	休憩	ウェイター
12(火)	電話（日野森美奈）	ウェイター
13(水)	移動（美奈を捜しに行く）	
	移動	
14(木)	移動（美奈を捜しに行く）	
	移動	
15(金)	移動（帰る）	
	移動（縁日）	
16(土)	電話（日野森美奈）→「このまま〜」	ウェイター
17(日)	電話（日野森美奈）	
	移動（コミケ会場）	
18(月)		ウェイター
19(火)	ジョギング	ウェイター
20(水)	休憩	ウェイター
21(木)	電話（日野森美奈）	ウェイター
22(金)	休憩	ウェイター
23(土)	ジョギング	ウェイター
24(日)	移動	
25(月)	移動	
	移動（もう1度ロッジへ）	

ともみ攻略①：今回の攻略では触れていないが、サターン版オリジナルキャラの愛沢ともみもターゲットになる。彼女と親しくなりたかったら、仕事内容はすべて〝掃除〟を選ぼう。すると、8月2日にキャロットの前に出現するぞ。

皆瀬葵 AOI MINASE

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな～」→勉強	
	移動	
28(月)	「とにかく～」→移動(各部屋→葵の部屋)	
29(火)	移動(各部屋→葵の部屋)	
30(水)	移動(各部屋→葵の部屋)	
31(木)	移動(各部屋→葵の部屋)	
8/1(金)	休憩→「遠回りだけど～」	ウェイター
2(土)		ウェイター
3(日)	勉強	
4(月)	移動(各部屋→葵の部屋)	調理
5(火)	ジョギング	調理
6(水)	移動(各部屋→葵の部屋)	キャッシャー
7(木)	移動(各部屋→葵の部屋)	キャッシャー
8(金)	休憩→「ランチ」	
9(土)	勉強	
10(日)	移動(各部屋→葵の部屋)	
	勉強	
11(月)	勉強	ウェイター
12(火)	ジョギング	ウェイター
13(水)	移動(葵を捜しに行く)	
	移動	
14(木)	移動(葵を捜しに行く)	
	移動	
15(金)	移動(帰宅)	
	移動(縁日)	
16(土)	移動(各部屋→葵の部屋)→「起きる」	ウェイター
17(日)	勉強	
	ジョギング	
18(月)	ジョギング	ウェイター
19(火)	休憩	ウェイター
20(水)	ジョギング→「勇気を～」	皿洗い
21(木)	勉強	キャッシャー
22(金)	ジョギング	キャッシャー
23(土)	移動(各部屋→葵の部屋)	キャッシャー
24(日)	移動	
25(月)	移動	
26(火)		
27(水)	ジョギング	
	移動(各部屋→葵の部屋)	

そばにいてほしいと思う人は…

婚約者がいるキャロットの店長に、片思いを続けてきた葵。主人公に励まされ、自分の気持ちにケジメをつけるために店長に思いを告げ、キッパリとあきらめることができたみたい。実は彼女、店長は憧れの存在で、そばにいてほしいのは他の人だったことに気がついたみたいなのだ。そして8月27日、主人公が葵の部屋に訪れると……。

▲いつも挑発的な態度で、主人公をからかってきた葵。でも、今は……。

パラメータ条件

容姿	★★★★☆
優しさ	★★★★☆
根性	★★★☆☆
学力	★★☆☆☆
体力	――――

双葉涼子 RYOKO FUTABA

宴会の席で告白すると…

いつもマジメに仕事をこなし、主人公のよきアドバイザーとして面倒を見てくれている涼子。時々、親友の葵に乗せられて、悪酔いをすることもあるけど(笑)。そんな彼女に宴会の席で告白すると、意外にも素直に主人公の気持ちを受けとめてくれるのだ。そして、涼子の外見に似合わない大胆な一面を垣間見ることができるのだ。

▲研修旅行で一人、温泉に入っている涼子を偶然(!?)目撃する。

パラメータ条件

容姿	★★★☆☆
優しさ	★★★☆☆
根性	★★☆☆☆
学力	★★☆☆☆
体力	――――

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな～」→ジョギング	
	移動	
28(月)	「昨日のことを～」→ジョギング	
29(火)	移動(各部屋→涼子の部屋)	
30(水)	勉強	
31(木)	勉強	
8月1(金)	休憩→「いや、なにがあろうと」	掃除
2(土)		掃除
3(日)	勉強	
4(月)	勉強	ウェイター
5(火)	移動(各部屋→涼子の部屋)	ウェイター
6(水)	休憩	調理
7(木)	ジョギング→「誰か他の～」	調理
8(金)	勉強→「デザート」	
9(土)	ジョギング	
10(日)	勉強	
	ジョギング	
11(月)	ジョギング	ウェイター
12(火)	ジョギング	キャッシャー
13(水)	移動(涼子を捜しに行く)	
	移動	
14(木)	移動(涼子を捜しに行く)	
	移動	
15(金)	移動(帰宅)	
	移動(縁日)	
16(土)	ジョギング	ウェイター
17(日)	勉強	
	ジョギング	
18(月)	ジョギング	掃除
19(火)	移動(各部屋→涼子の部屋)	キャッシャー
20(水)	休憩	キャッシャー
21(木)	移動(駅前→雑誌)	キャッシャー
22(金)	移動(駅前→雑誌)	ウェイター
23(土)	移動(駅前→雑誌)	ウェイター
24(日)	移動(ホテル)	
	移動(露天風呂)	
25(月)	移動	

キャロット電撃店④

ともみ攻略②：ともみを狙う場合の自由行動は、主に雑誌購入とジョギングを選ぼう。彼女のクリアに関するパラメーター条件は、容姿／★★★、優しさ／★★★★、体力／★★★、だ。ともみの場合、彼女に関するすべてのイベントが重要なので見逃さないように！

SANAE 縁早苗 ENISHI

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな～」→休憩	
	移動	
28(月)	「とにかく、葵さん～」勉強	
29(火)	休憩	
30(水)	電話（縁早苗）	
31(木)	勉強	
8/1(金)	休憩「遠回りだけど～」	皿洗い
2(土)	勉強	皿洗い
3(日)	移動（駅前→雑誌）	
4(月)	勉強	皿洗い
5(火)	移動（駅前）「とにかく」	皿洗い
6(水)	勉強	皿洗い
7(木)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
8(金)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）→「デザート」	
9(土)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	
10(日)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	
	休憩	
11(月)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
12(火)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
13(水)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	
	電話（縁早苗）	
14(木)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	
	勉強	
15(金)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	
	移動（駅前→雑誌）	
16(土)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
17(日)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	
	勉強	
18(月)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
19(火)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
20(水)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
21(木)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	ウェイター
22(金)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	ウェイター
23(土)	ジョギング（住宅街で早苗と合流）	皿洗い
24(日)	勉強	
25(月)	勉強	
26(火)		

2人っきりの部屋でついに…

高校時代にバスケットをやっていた時の体型に戻すために、毎日ジョギングを欠かさない早苗。そんな彼女につき合ってジョギングを始める主人公は、ある日そのあとに早苗の家にあがることになる。2人っきりの部屋で昔のアルバムを見ているうちに、いい雰囲気となっていく。そして8月26日、ついに2人は……。

▲ベッドに寝そべる早苗。こう見えて彼女、意外と大胆なところがある。

パラメータ条件

容姿	―
優しさ	―
根性	★★★☆☆
学力	―
体力	★★★★☆

TSUKASA 榎本つかさ ENOMOTO

落ち込んだ彼女に優しく…

つかさは、いつも笑顔を絶やさず、周囲の人に元気を与えてくれる女の子。コスプレ好きというのには、ちょっと驚かされたけど、彼女がそばにいるだけでホントに楽しくなる。そんなつかさが、ある人物に自分の存在について指摘され、自暴自棄になってしまうのだ。落ち込んだ彼女を優しく励まし、そっとキスをしてあげよう。

▲優しくおでこにキスすると彼女は一瞬驚くが、うつむいて微笑むのだ。

パラメータ条件

容姿	★★★★☆
優しさ	★★★☆☆
根性	―
学力	★★☆☆☆
体力	―

月日／曜日	行動	仕事内容
7/27(日)	「いや、そんな～」→移動(ゲームセンター→キャッチャー)	
	移動	
28(月)	「とにかく～」→移動(ゲームセンター→キャッチャー)	
29(火)	休憩	
30(水)	勉強	
31(木)	勉強	
8/1(金)	「遠回りだけど～」→勉強	ウェイター
2(土)		ウェイター
3(日)	休憩	
4(月)	休憩	調理
5(火)	移動(各部屋→つかさの部屋)→「誰か他の～」	調理
6(水)	移動（各部屋→つかさの部屋）	ウェイター
7(木)	移動（ゲームセンター→キャッチャー）	ウェイター
8(金)	移動(ゲームセンター→キャッチャー)→「デザート」	
9(土)	移動（ゲームセンター→キャッチャー）	
10(日)	移動（各部屋→つかさの部屋）	
	移動（駅前→雑誌）	
11(月)	移動（駅前→雑誌）	ウェイター
12(火)	休憩	ウェイター
13(水)	移動（つかさを捜しに行く）	
	移動	
14(木)	移動（つかさを捜しに行く）	
	移動	
15(金)	移動（帰宅）	
	移動（縁日）	
16(土)	移動（各部屋→つかさの部屋）	ウェイター
17(日)	移動（コミケ会場）	
18(月)	移動（各部屋→つかさの部屋）	ウェイター
19(火)	移動（各部屋→つかさの部屋）	ウェイター
20(水)	勉強	ウェイター
21(木)	移動（各部屋→つかさの部屋）	ウェイター

▲ぬいぐるみをプレゼントされて、とっても嬉しそう。

▲海水浴のイベントで、楽しそうに波と戯れるつかさ。

キャロット電撃店⑤

研修旅行では、女湯をのぞくことができる。しかし、最後まで見てしまうと不評が上がってしまう。そこで1度セーブしてから女湯をのぞき、空いているファイルにデータをセーブする。そして、最初のデータをロードしてプレイすればグラフィックが見られるぞ。

山名春恵 HARUE YAMANA

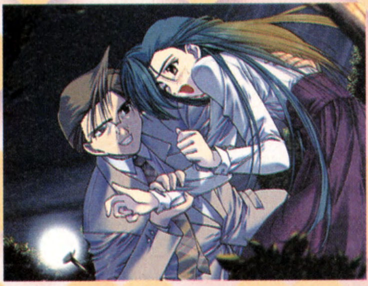
月日／曜日	行動	仕事内容
7／27(日)	「いや、そんな～」→勉強	
	移動	
28(月)	「昨夜のこと～」→休憩	
29(火)	休憩	
30(水)	勉強	
31(木)	勉強	
8／1(金)	移動（近所の公園）	ウェイター
2(土)	勉強	ウェイター
3(日)	勉強	
4(月)	勉強	調理
5(火)	勉強	調理
6(水)	移動（近所の公園）	ウェイター
7(木)	移動（近所の公園）	ウェイター
8(金)	休憩→「デザート」	
9(土)	勉強	
10(日)	移動（近所の公園）	
	移動（近所の公園）	
11(月)	移動（近所の公園）	調理
12(火)	移動（近所の公園）	調理
13(水)	休憩	
	移動（近所の公園）	
14(木)	移動（近所の公園）	
	勉強	
15(金)	勉強	
	移動（縁日）	
16(土)	ジョギング→「このまま～」	ウェイター
17(日)	勉強	
	移動（近所の公園）	
18(月)	ジョギング	ウェイター
19(火)	ジョギング	ウェイター
20(水)	ジョギング	ウェイター
21(木)	ジョギング	調理

▲春恵が、主人公の背中を流してくれる。ドキドキものです。

▲主人公に助けられて、ホッとする春恵。間一髪のタイミング。

公園で春恵を助けよう！

早くに夫を亡くしてしまった春恵は、まだ幼い愛娘のかおると2人で暮らしている。彼女と初めて出会うのは近所の公園で、かおると一緒に遊んであげるうちに親しくなる。彼女は、父親がいないかおるのことを考え、8月21日にお見合いをすることに。しかし、このお見合い相手が悪人で、公園で春恵を襲うのだ。助けなきゃ！



◀本性を現した男は、夜の公園で春恵を襲うのだ。大ピンチ!!

パラメータ条件

容姿	★★☆☆☆
優しさ	★★★★★
根性	―
学力	―
体力	―

篠原美樹子 MIKIKO SHINOHARA

マンガを手伝えばいいことも

プロのマンガ家を目指している美樹子。キャロットで自分が描いた作品を編集者に見せているところを、偶然目撃して知り合うことになる。その後、彼女のアパートで、コミケに出展するマンガを描くアシスタントをすることになるのだ。毎日のように彼女の家へ通っているうちに心が通じ合い、ちょっとしたハプニングから2人は……。

◀恋人というにはほど遠かった2人が、ついに結ばれることになる。

パラメータ条件

容姿	★★☆☆☆
優しさ	★★★☆☆
根性	★★★★☆
学力	★★★☆☆
体力	★★☆☆☆

月日／曜日	行動	仕事内容
7／27(日)	「いやそんな必要～」→ジョギング	
	移動	
28(月)	「昨夜のこと～」→ジョギング	
29(火)	勉強	
30(水)	勉強	
31(木)	勉強	
8／1(金)	「いや、なにがあろうとも～」→休憩	ウェイター
2(土)	休憩	ウェイター
3(日)	休憩	
4(月)	休憩	ウェイター
5(火)	ジョギング	ウェイター
6(水)	ジョギング	ウェイター
7(木)	ジョギング	ウェイター
8(金)	休憩→「ランチ」	仕込み
9(土)	勉強	仕込み
10(日)	電話（篠原美樹子）	
	勉強	
11(月)	移動（住宅街→ミキの仕事場）	ウェイター
12(火)	移動（住宅街→ミキの仕事場）	ウェイター
13(水)	移動（住宅街→ミキの仕事場）	
	勉強	
14(木)	勉強	
	勉強	
15(金)	勉強	
	勉強	
	休憩	
16(土)	移動（コミケ会場）	ウェイター
17(日)	移動（コミケ会場）	
18(月)	移動（住宅街→ミキの仕事場）	ウェイター
19(火)	移動（住宅街→ミキの仕事場）	ウェイター
20(水)	移動（住宅街→ミキの仕事場）	ウェイター

▲スランプ気味の美樹子を励ましながら、毎日のようにお手伝い。

▲コミケ会場では、彼女のマンガはなかなか好評みたい。よかったね。

キャロット電撃店⑥ 11月27日に『Pia※キャロットへようこそ!! 2』のコミックアンソロジーが発売されるぞ（予価：680円、発行：メディアワークス、発売：主婦の友社）。作家陣は、ひゆか、水上広樹、うめつゆきのり他。ファン必見の一冊だ！

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター

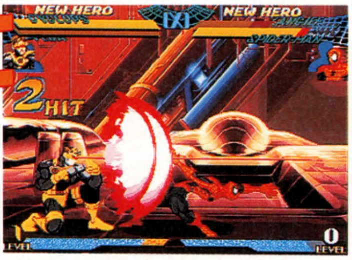
パートナーとのタッグバトルが熱い『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』。発売直前となる今回は、マーヴルチームの最強連続技とエリアルレイブを紹介する。また最後のページでは、隠しキャラの使用方法も紹介していくぞ！

●セガサターン ●10月22日発売 ●5,800円(4MBRAM同梱7,800円)
●カプコン ●FTG ●拡張ラムカートリッジ4MB専用

全キャラ徹底解説！ PART1 マーヴルチーム編

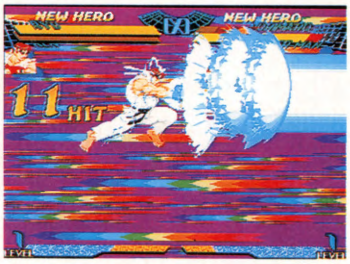
狂乱のコンボ特集の前に

ド派手な必殺技を多用しがちな『マーヴル～』だが、じつは連続技やエリアルレイブなどのコンボの方が、より強力なダメージを与えることができる場合が多いのだ。というわけで、今回はすべてのマーヴルチームキャラの電撃オススメコンボを紹介していく。なお、エリアルレイブの基本は、「相手方向に飛んで密着する」ということを覚えておこう。これでミスがかなり少なくなるハズだぞ。



▲今回はマーヴルチームのキャラを紹介。コレを見て、マーヴルチームマスターになろう！

▼最強ダメージを与えられる連続技、エリアルレイブを紹介していくぞ！



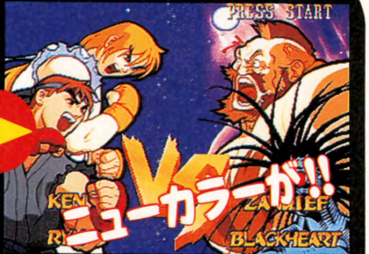
プレイが100倍楽しめる ㊙テクを公開するぜぇ～
キャラクターカラーセレクト

通常、キャラクターのカラーは2種類（1P&2Pカラー）しか選べないが、なんと各キャラクターのカラーを増やせることが判明！ カラーセレクトの方法は、1度ゲームをクリアした後にキャラクターセレクト画面で強パンチ（3Pカラー）か強キック（4Pカラー）で選択すること。これで、いつもとは違った雰囲気でゲームを楽しむことができるぞ！

2色しか選べなかったが…

▲普段は赤や白などのフツーの色しか選べなかったリュウ&ケンだが…。

クリアしたことで



▲しかし、クリアしたことで選べるカラーが4種類になったのだ！

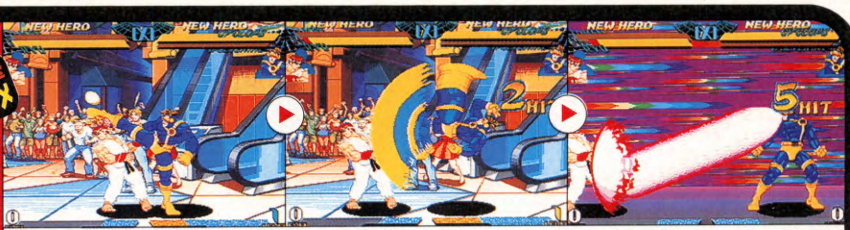
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACHTERS:TM&Ⓒ1998 MARVEL CHARACHTERS, INC.ALL RIGHTS RESERVED.NORIMARO:ⒸNORITARO KINASHI・Arrival/NTV,
ⒸCAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LISENCE FROM MARVEL CHARACHTERS, INC.

強きレーザー戦士
サイクロップス
基本を重視した攻め

サイクロップスの攻撃スタイルには、『マーヴル～』の基本テクニックが集約されていると思ってほしい。連続技Ⓐは、強Kを連打するとハイキック→サマーになる便利なコンボ。さらに逆ヨガコマンドを入力することで、簡単にスーパーオプティックブラストを出すこともできるぞ。次に連続技Ⓑでは、相手のキャラによって2発目の中Kを強Kに変えることで、かなりのダメージを奪うことが可能だ。エリアルレイブⒶは、ボタンを早く入力しすぎると、強Pから強Kにつながらなくなることがある。キレイにつなぐためにも、あせらずに約1秒間隔のタイミングでボタンを押すのがベスト。なお、このコンボは地上でも有効なので、あらゆる状況で活用できるぞ。

エリアルレイブへの基本的なつなぎ方
- 弱K→中P
- しゃがみ弱K→中P

電撃オススメ 連続技



▲強Kを当てる時は、なるべく密着している方が良い。遠い場合は、1発目の強Kでキャンセルしよう。

Ⓐ強K→強K→スーパーオプティックブラスト
Ⓑ弱K→中K→サイクロン

電撃オススメ エリアルレイブ

▲1発目の弱Pと2発目の弱Kは、早めに入力して、すぐさま攻撃に移ろう。

▲中P→中Kのつなぎからゆっくりとしたリズムでボタンを押せれば、大P→大Kがつながりやすい。

Ⓐ弱P→弱K→中P→中K→強P→強K

正義の力で突進！
キャプテン・アメリカ
バウンドがポイント！

体を使った突進系の技が多いキャプテン・アメリカ。このキャラは、「シールドの有無で通常の攻撃モーションが変わる」ということを頭に入れておくとラクに戦える。その中で基本となるのが連続技Ⓐ。使い勝手のいいチェーンコンボなので、初心者にオススメだ。連続技Ⓑは、1発目の強Kをなるべく近くでヒットさせるとファイナルジャスティスが決まりやすくなる。じつは、エリアルレイブⒶとⒷは、与えるダメージがほとんど変わらないのだが、Ⓑは上から相手を攻めやすいという利点を持つのだ。エリアルレイブⒸは、画面端限定のコンボ。このコンボもサイクロップス同様、一定のリズムでボタンを押すのがコツだ。なお、しゃがみ弱Kは地上でバウンドしている相手に決まるぞ。

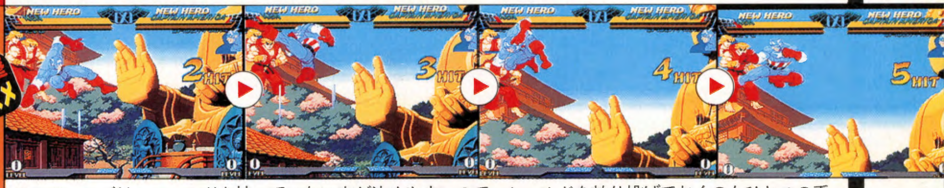
エリアルレイブへの基本的なつなぎ方
- 弱P→弱K→中Porしゃがみ強P
- しゃがみ弱K→中Porしゃがみ強P

電撃オススメ 連続技

▲連続技Ⓑの1発目は、写真ぐらいのポジションがギリギリの間合い。これより遠いと決まらないので注意。

Ⓐしゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→強P
Ⓑ強K（遠距離除く）→ファイナルジャスティス

電撃オススメ エリアルレイブ



▲このコンボは、シールドを持っていない方が決めやすいので、シールドを放り投げておくのもひとつの手。

▲強Kがヒットした後は、方向キーを下に入れながら弱K連打でOK。ヒットした後は方向キーを放すこと。

Ⓐ中P→中K→強P
Ⓑ弱P→弱K→中P→中K→シールドスラッシュ（弱P）
Ⓒ弱P→弱K→中P→中K→強P→強K→しゃがみ弱K→強P

ヴァリアブルサポート この記事の中で登場するPやKは、パンチとキックのことを表す。また、文章中に登場する〝キャンセル〟とは、通常攻撃が終わった後に出る隙を必殺技でカットすること。これにより、スキをなくすことができるのだ。さらに〝めくり〟とは相手のガード方向を反対にさせることを意味する。

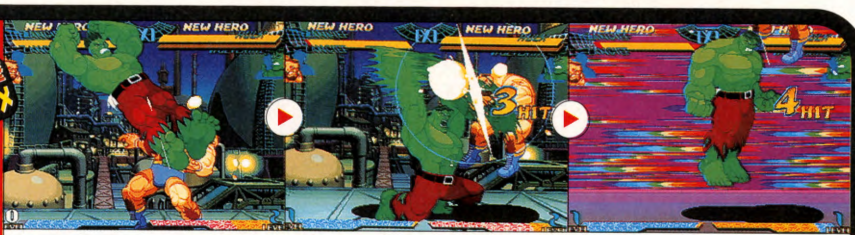
重量級の連続攻撃！
ハルク
強気に攻めまくれ！

巨体を生かした攻撃を得意とするハルクには、スーパーアーマーの特性がある。攻撃を受けても固まらずに動くことができるのだ。プレイ中はこれを頭に入れつつ攻撃していこう。まず連続技Ⓐは、ジャンプ強Kが相手と近い間合いで決まらないと、次のしゃがみ強Pが2発ヒットしないぞ。連続技Ⓑは、ガンマクラッシュが出せない時に威力を発揮するコンボだ。次にエリアルレイブⒶは、ジャンプと同時に中Pを入力するのがコツ。すばやく攻撃すると、最後の強Pが完全にヒットするぞ。画面端＋中量級キャラ限定のエリアルレイブⒷでは、空中で2発目の強Pがヒットした後、方向キーを下に入れながら弱Kを連打しよう。すると、バウンド中の相手を拾い上げることができるぞ。

エリアルレイブへの基本的なつなぎ方

- しゃがみ弱K→しゃがみ強P
- 対空技として強K

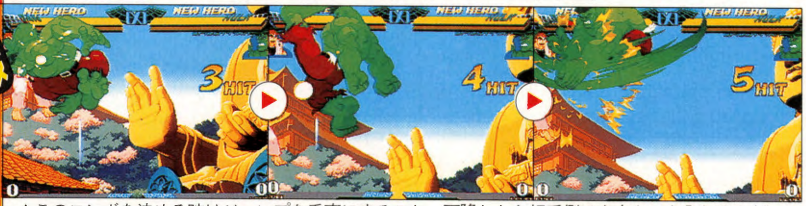
電撃オススメ 連続技



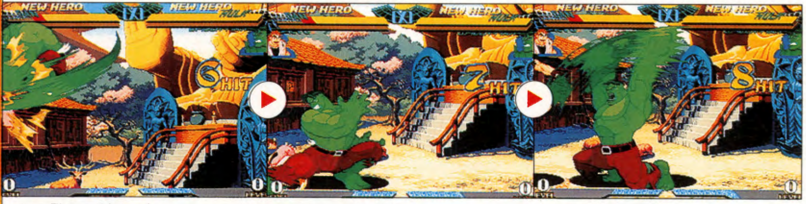
▲連続技Ⓐが決まると、相手の体力を約半分奪うことができる。連続技Ⓑでは体力の3分の1を奪えるぞ。

Ⓐジャンプ強K→しゃがみ強P→ガンマクラッシュ
Ⓑジャンプ強K→しゃがみ強P→ガンマチャージ(対空)

電撃オススメ エリアルレイブ



▲このコンボを決める時はジャンプを垂直にすること。下降したら相手側に方向キーを入れるのだ。



▲2発目の強Pがヒットした後、相手が地面に叩きつけられるまでしゃがみ弱Kを連打しておくように。

Ⓐ中P→中K→強P
Ⓑ中P→中K→強P→強P→しゃがみ弱K→しゃがみ強P

野獣の戦闘力
ウルヴァリン
攻撃判定の強さが魅力！

ウルヴァリンは姿勢が低く、相手の攻撃が当たりにくいという利点がある。しかもスピードが早いうえ、攻撃判定も強いので、初心者にも扱いやすいキャラだ。この特性を生かしたのがエリアルレイブⒷ。これは、弱Pから中Kまでヒットさせ、"めくり"（相手の後ろに回り込むこと）でフェイタルクローを決めるというテクニックなのだ。成功の秘訣は、中P3発を確実に決めること。これが単発だと方向キー下＋強Kがヒットしてしまい、相手よりも先に地上に降りることができなくなってしまうぞ。また連続技Ⓐでは、しゃがみ強Pをキャンセルした場合、バーサーカーバレッジXやフェイタルクローといった、攻撃判定がすばやく出るハイポーコンボ以外はヒットしにくくなる。正確なコマンド入力が要求されるキャラクターだ。

エリアルレイブへの基本的なつなぎ方

- しゃがみ弱K→しゃがみ中P→強K

電撃オススメ 連続技

▲画面端なら、しゃがみ弱K→しゃがみ中K→強P→ハイパーコンボが可能だ。

Ⓐしゃがみ弱K→→しゃがみ中K→しゃがみ強P→ハイパーコンボ

電撃オススメ エリアルレイブ

▲あまり中Pを連打し続けていると、コンボが完成しないことがあるので気をつけること。

▲フェイタルクローがタイミングによってめくりや正面ガードになるため、ガードしにくいコンボだ。

Ⓐ弱P→弱K→中P×3→中K→ドリルクロー
Ⓑ弱P→弱K→中P×3→中K→レバー下＋強K→フェイタルクロー

ヴァリアブルサポート
みなさんお待ちかねの（？）究極の技をひとつ。まず、ウルヴァリンを使用してハイパーコンボゲージを貯めたら、バーサーカーチャージを使って分身しておく。この後、しゃがみ強パンチを一定の間隔で当てつづけると、このしゃがみ強パンチが連続して相手にヒットするぞ。お試しあれ！

トリッキーな動きで翻弄

スパイダーマン

制限は多いが威力は抜群

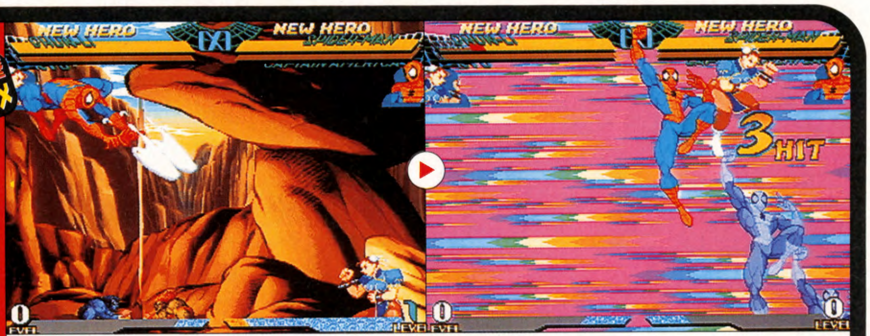
スパイダーマンの連続技には、細かな条件がつく。まず連続技Ⓐは、しゃがみ強Kを決めた後に相手がダウン回避を行うと、クローラーアサルトがヒットしなくなる。ダウン回避を防ぐために、クローラーアサルトを乱発せず、プレッシャーをかけるなどの工夫が必要だ。また連続技Ⓑでのジャンプ中に出すウェブボールは、強Pで出すと相手の硬直時間が増え、マキシムスパイダーがヒットするチェーンコンボだ。エリアルレイブⒷは、サイクロップスのコンボと同様に、一定の間隔でボタンを押さないと強P→強Kがつながらないぞ。

エリアルレイブへの基本的なつなぎ方

- 弱K→中P
- しゃがみ中K→強K

連続技

電撃オススメ

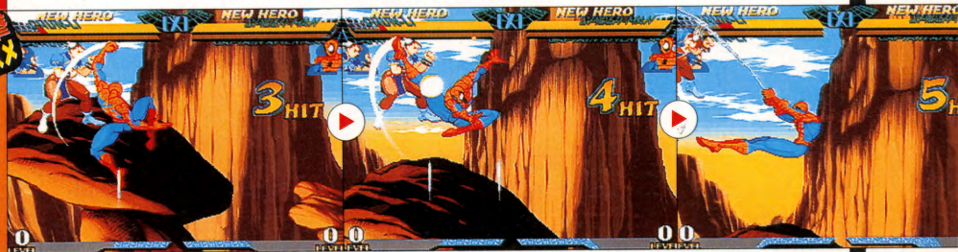


▲連続技Ⓑは、ジャンプ上昇中にウェブボールを出さないとマキシムスパイダーが連続ヒットにならないので気をつけるべし。また、画面端だと連続ヒットしなくなるのでこれにも注意すること。

Ⓐしゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ強K→クローラーアサルト
Ⓑジャンプ上昇中にウェブボール(強P)→マキシムスパイダー

エリアルレイブ

電撃オススメ



▲エリアルレイブⒶは、はじめに中Pで攻撃して最後にウェブスイングで締めるというコンボだが、ウェブスイング後は固まってしまい、相手に攻められやすくなる。トドメの一撃として使用するようにしよう。

Ⓐ中P→中K→ウェブスイング
Ⓑ中P→中K→強P→強K

超合金のムチがうなる

オメガレッド

エリアルはムチが命!

オメガレッドの連続技は、どれも破壊力抜群。特に強力なのがエリアルレイブⒷだ。これは画面端限定のコンボで、強Pが連続ヒットした瞬間にカーボナディコイル（強Pを使用）をキャンセルすることで発動する。投げたり体力を吸うなど、相手の体力を大幅に減らしつつハイパーコンボゲージも吸いとることが可能なのだ。また、テクニカルなエリアルレイブⒶは、中P→中K後のつなぎは目押しになっているので、タイミングが難しい。このコンボのポイントは、中Kの硬化を見極めること。そうすれば、目押しのタイミングが簡単にとれるぞ。さらに、連続技Ⓐは、3発目の強Kが憲磨呂など攻撃判定の弱いキャラに当たりにくくなっている。この場合はしゃがみ強Kに切り替えて、手際よくコンボを完成させよう。

エリアルレイブへの基本的なつなぎ方

- しゃがみ弱K→中P

連続技

電撃オススメ

▲最後のオメガストライクは弱Kで出すこと。これだけで相手の体力を3分の1減らすことができるぞ。

Ⓐジャンプ強P→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→強K→オメガストライク

エリアルレイブ

電撃オススメ

▲エリアルを開始する時は相手の方にレバーを倒しておくこと。相手に寄らないと最後の技が決まらないぞ。

▲強Pは多段攻撃のため、コンボ数を増やすことも可能。ただし、キャンセルしづらくなるので気をつけよう

Ⓐ中P→中K→弱K→中K→カーボナディコイル(中K)
Ⓑ弱P→弱K→中P→中K→強P→カーボナディコイル(強P)

ヴァリアブルサポート
冒頭のカラーセレクト以外にも、さまざまな隠し要素があるので紹介するぞ。まずはオプション項目追加。オプションを増やすには、ACモードのエンディングを見ればOK！　AC&VSモードで同キャラタッグが可能になったり、スピードが8段階に調整できるようになるぞ。さらに、VS（次項に続く）

攻撃方法は未知数!?

シュマゴラス

特殊攻撃を繰り出せ！

シュマゴラスのハイパーコンボ、カオスディメンションはゲージを３つも消費するが、相手の体力を半分奪うほど強力。しかも、発動時に中段の攻撃判定があり、しゃがみガードしている相手でも吹っ飛ばすことができるのだ。この時、吹っ飛んだ相手をジャンプで追いかければ、さらにカオスディメンションを決めることができる。また、エリアルレイブⒶは中P→中K後の弱Kがオメガレッドと同じく目押しになっている。オメガレッドよりもタイミングをとるのが難しいぞ。また、最後の強Pは方向キーを上に入れておくのがベストだ。これはエリアルレイブⒷでも必要なので忘れずに。

エリアルレイブへの基本的なつなぎ方

- 中P→中K
- しゃがみ弱K→中K

電撃オススメ

連続技

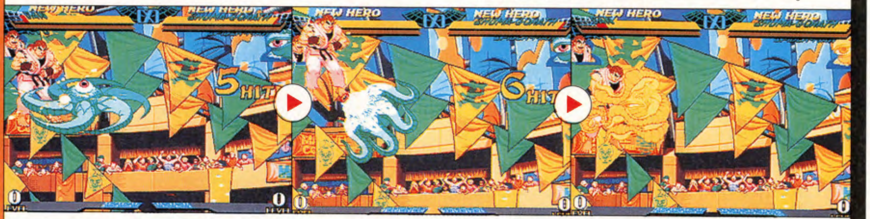
▲発動時の攻撃で吹っ飛んだら、もう防ぐことはできない。これだけで体力を半分奪えるオトクな連続技だ。

Ⓐカオスディメンション発動→カオスディメンション

電撃オススメ

エリアルレイブ

▲エリアルレイブⒷは画面端限定のコンボ。エリアルレイブを開始する時は、垂直にジャンプすること。



▲方向キー上＋強Pを当てたら相手と横並びになるまで動かないこと。そうしないと空中投げは決まらない。

Ⓐ中P→中K→弱K→中P→強P
Ⓑ弱P→弱K→中P→中K→強P→空中投げ

長大なリーチを生かせ！

ブラックハート

何よりタイミングが重要！

ブラックハートの連続技は、強Kをキャンセルさせるタイミングが重要。この強Kは足→ゾンビといったように多段ヒットする。キャンセルするタイミングは、ゾンビが相手にヒットした瞬間がベストだ。このタイミングさえつかめれば、連続技Ⓐ&Ⓑは簡単にできるぞ。なお、連続技Ⓑの強Kは、インフェルノ(強Pを使用)で地面に落ちたところに攻撃しよう。一方エリアルレイブⒶでは、エリアル開始後のジャンプを垂直に飛び、空中ダッシュができる間合いを作ること。そして、弱Pを３回当てた後にワンテンポ置いてから、空中ダッシュを入れ、すぐに弱Pを入力すればバッチリだ。エリアルレイブⒷは、開始と同時に強Kを押して、最速でキャンセルをかければ、ジャッジメントディがすべてヒットするスグレモノだ。

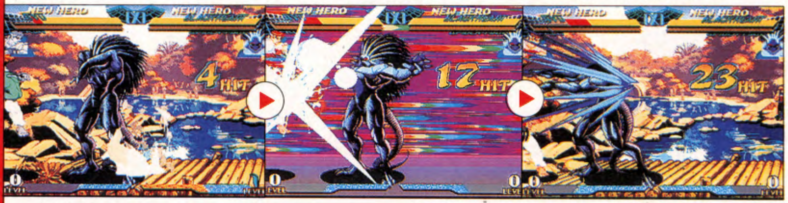
エリアルレイブへの基本的なつなぎ方

- しゃがみ弱K→中P

電撃オススメ

連続技

▲密着した間合いでインフェルノを出すとコンボが決まりやすい。なお、強Kは連打でＯＫ。



▲上の写真のように、ゾンビが相手に当たって宙に浮けば、ジャッジメントディのコンボが完成するぞ。

Ⓐ強K→インフェルノ
Ⓑインフェルノ→強K→ジャッジメントディ→中K

電撃オススメ

エリアルレイブ

▲ブラックハートの攻撃はリーチが長いので、垂直ジャンプでも難なく相手に届く。しかし間合いを作っておかないと、空中ダッシュの時に相手を飛び越してしまい、攻撃しにくくなってしまうぞ。

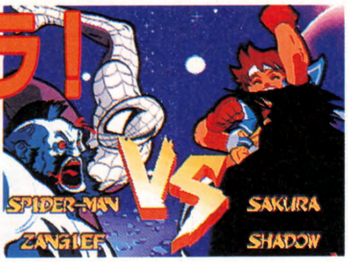
Ⓐ弱P×３→空中ダッシュ→弱P→空中投げ
Ⓑ強K→ジャッジメントディ

ヴァリアブルサポート （前項の続き）モードの体力が無尽蔵回復になる項目も追加されるのだ。これに加えて、ＡＣモードであけぼのフィニッシュを３回以上出して、ノーコンティニュークリアすると、ＶＳモードでハイパーコンボゲージが無尽蔵回復状態になる項目が追加される。これを目指して、ＡＣモードをクリアしよう！

ついに判明! 隠しキャラの使用方法!!

最強の隠しキャラ!

アーケードで登場した隠しキャラは、サターン版でももちろん登場! 外見は通常のキャラと同じように見えるが、性能は格段にパワーアップしているのだ。ここでは、各隠しキャラの使用方法と追加されているおもな技のコマンドを紹介していこう。



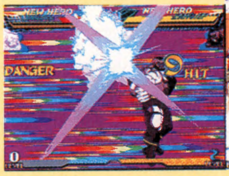
▲4人すべてをオプションキャラにすることもできる。いったいどんな試合になる!?

メカザンギエフ

恐怖のスープレックスマシーン

メカザンギエフは、すべての攻撃に耐性を持つスーパーアーマーを備えている。しかも体重が重いため、エリアル開始技を食らっても浮くことがないのだ。さらに、オリジナル技として炎を吐くこともできるぞ。しかし、ガードがまったくできなかったり、バニシングフラットや空中ラリアットを出せないという弱点もある。使い方によって痛い目にあうかも。

▼ダブルラリアットのまま上昇する必殺技だ。



技名	コマンド
ウォッカファイヤー	↓↙←+P
シベリアンブリザード	方向キー1回転+KK

使用方法

まず、カーソルを「ブラックハート」に合わせる。そして、スタートボタンを押しながらPかKで決定する。

シャドウ

あの男が再び登場!?

体全体が暗くなっているが、どう見ても『ストリートファイターZERO』シリーズに登場している"ナッシュ"にそっくり。必殺技もソニックブームに似た飛び道具から、サマーソルトシェルのような対空技まで持っている。基本的な性能は、ナッシュと同じと考えていいだろう。また、ハイパーコンボには豪鬼の瞬獄殺に似たファイナルミッションがあるぞ。

技名	コマンド
クロスシャドウブリッジ	↓↙←+KK
シャドウジャスティス	↓↘→+KK
ファイナルミッション	→タメ←→←+PP

使用方法

まず、カーソルを「ダルシム」に合わせる。そして、スタートボタンを押しながらPかKで決定する。

▶一瞬にしてベガを葬り去る。

USエージェント

ニセC・アメリカ?

キャプテン・アメリカのニセモノ。基本的な性能や攻撃方法は、キャプテン・アメリカと同じだぞ。

使用方法

まず、カーソルを「ベガ」に合わせる。そして、スタートボタンを押しながらPかKで決定すればOK!

日焼けしたさくら

拳を極めた女子高生

日焼けしたさくらは、"殺意に目覚めたリュウ"のさくら版と考えてよい。基本的な性能はさくらと同じだが、波動拳が前方に飛んだり、阿修羅閃空で移動できるなど、かなりパワーアップしている。しかも阿修羅閃空は、発生した瞬間から技が終了するまで完全無敵の状態。これで、相手がハイパーコンボ中でも突っ込むことができるのだ。さらにハイパーコンボには春獄殺という、豪鬼の瞬獄殺そっくりな技まで持っているぞ。

▲通常のさくらの真空波動拳とは違い、リュウと同様にレーザー状態で発射する。

技名	コマンド
阿修羅閃空	←↓↙+PPP(KKK)
真空波動拳	↓↘→+PP
春獄殺	弱P、弱P、←、弱K、強P

使用方法

まず、カーソルを「ハルク」に合わせる。そして、スタートボタンを押しながらPかKで決定する。

アーマースパイダーマン

アーマーの名はダテじゃない

基本的な性能は、スパイダーマンとまったく同じ。しかし、すべての弱攻撃に耐性を持っている。アーマーを着こんでいるため、通常のスパイダーマンよりも若干スピードは遅いが、多少浮きにくくなっているという利点もあるのだ。

使用方法

まず、カーソルを「スパイダーマン」に合わせる。そして、スタートボタンを押しながらPかKで決定する。

メフィスト

ハートの父親登場!

メフィストはブラックハートの父親で、攻撃方法もブラックハートと変わらない。だが、通常攻撃が相手にヒットすると、相手は炎を食らった時のように燃えるモーションになるのが特徴だ。

▲まるで、ダルシムのヨガファイヤーを当てたように燃えている。

使用方法

まず、カーソルを「オメガレッド」に合わせる。そして、スタートボタンを押しながらPかKで決定する。

ヴァリアブルサポート

今回のコンボ紹介&隠しキャラ公開はどうだったかな? 次号では、残りのストリートファイターチーム&憲磨呂を紹介していくぞ。また、今回紹介した隠し要素以外にもまだまだナゾの要素があるらしい。これらの詳しい情報も入り次第、次号以降で紹介するので楽しみに待っていてくれ!

SHINING FORCE III シナリオ3 氷壁の邪神宮

邪神ブルザムとの最終決戦を行うため、はるか北方にある邪神宮を目指すジュリアンたち。今回は中盤戦最大の山場、レインブラッドとの対決を含む第4章〜第5章中盤までを徹底攻略。詳細なマップ攻略を参考に、難関バトルでも負けなしの完全プレイを目指せ!!

●セガサターン	●発売中	●4,800円
●セガ	●S・RPG	

©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1992,1993,1997,1998

第5章中盤、グラシアの覚醒までを一挙攻略!!

ブルザムとの戦いの鍵を握る「ジュメシン」という言葉。それはジュリアンたち3人の勇者のイニシャルを示すもの、つまり3人の勇者が力を合わせなければブルザムには勝てないという予言であった。既に北方へ向かったシンビオス軍と合流するため、行軍を急ぐジュリアン軍だが…。

今回の攻略では、前作、前々作のみならず、『ホーリィアーク』時代から張られてきた多くの伏線が紐解かれていく。イノベータとヒュードルによる千年戦争とは？　夢破れた、ドミネート皇帝の野望の行方は？　物語はいよいよ佳境を迎える！

◀前作、前々作からのシンクロニシティにも決着が！

中盤戦以降の基本攻略

効果範囲の広い魔法攻撃を使う敵が増えてくるので、ヒールで1人ずつ回復するのでは間に合わなくなってくる。オーラを使い、複数をまとめて回復することを基本と考えよう。オーラは消費MPから考えても、複数にヒールを使うよりも効率がいい。3人以上がダメージを受けている時は、迷わずオーラを使おう。装備するとオーラが使えるようになるエレメントアンクも必ず利用すること。

▲今後の敵は魔獣がメイン。魔獣に強い破魔属性を持つサウザンは、心強い味方だ。

『シナリオ3』第4章時点での状況

CHECK 魔法修得効果のある装備をピックアップ

ここでは、装備すると魔法が使えるようになる武器を紹介する。なお、武器の熟練度が上がると、使える魔法のレベルも上がっていく。

	装備名	修得魔法
ワンド	アンガーワンド	ブレイズ
	フールワンド	スロウ
	ボルカノンワンド	フェニックス
	マジックワンド	スリープ
	ワンドオブカダス	ウェンディゴ
アンク	アンクオブミトラ	タナトス
	エレメントアンク	オーラ
	ドルイドアンク	ヘルブラスト
	セイントアンク	サポート
	パワーアンク	ヘルブラスト
	ミステリィアンク	レジスト
	ラファエルアンク	ゼピュロス
ロッド	アルケミーロッド	ソウルスチル
	大地のロッド	ゴーレム
	タリスマンロッド	フリーズ
	ドラゴンロッド	ヘルドラゴン
	ブロンズロッド	アンチスペル
	ミルキーロッド	スリープ
	メイズロッド	コンフューズ

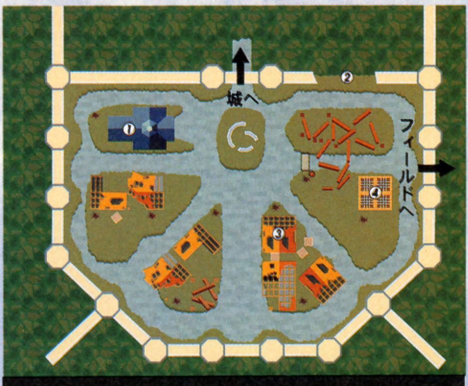
シャイニングIII 豆知識 ミスリル製の武器は、鍛冶屋に材料を渡した時点で作られる武器が決定している。材料を渡す前にセーブしておいて、欲しい武器ができるまで根気よくリセット＆ロードをくり返そう。ちなみに、鍛冶屋を出て入り直すだけで、もう武器は完成しているぞ。

TOWN GUIDE アスピア城下町

第４章が始まったら、まずアスピア城にある会議室へ向かい、グラシアたちに話しかけよう。するとアスピア城下町の東門が開き、フィールドに出られるようになる。この先は毒やしびれなど、状態異常の特殊攻撃を使う魔物が多くなるので、妖精の粉など状態異常を回復するアイテムを多めに用意しておくこと。この町には武器屋も鍛冶屋もないので、道具屋で買い物を終えたら先に進もう。

なお、前作までのシナリオでペンとペンコを２匹とも仲間にしている場合のみ、町外れにペンドルフが出現する。町を出る前に、忘れることなく仲間にしておこう。

◀厳しい条件を満たしていれば、町外れでペンドルフを仲間にできる。



①教会 ②ペンドルフのいる場所 ③道具屋 ④本陣

▲まずはグラシアたちに会おう。以後、軍師はベネトレイムが務めることになる。

◀残念ながら、今回もアスピア城の宝箱は開けられない。

NEW CHARACTER ペンドルフ（学者ペンギン）

『シナリオ１』でペン、『シナリオ２』でペンコを仲間にしていると、アスピア城下町で仲間にできる。ＨＰや防御力、攻撃力などは低いが、ペンやペンコを召喚しての魔法攻撃は強烈。しかも、その演出は必見のデキだ。

こんなところにもシンクロニシティが！

『シナリオ１』の列車切り替えポイントの戦闘で亡命民たちを助けていた場合、ベネトレイムを軍師にして城を出ようとした時にシンクロニシティイベントが発生する。シンビオス軍に助けられた亡命民のリーダーが登場し、助けてもらったお礼として「ジャスティスソード」をもらえるのだ。この武器はジュリアンしか装備できないが、その攻撃力は高い。熟練度が低くても大きなダメージが期待できるので、これを機会にソード系を育ててみるのもいいかも。

▲今こそ、あの列車切り替えポイントでの苦労が報われる！

第4章 BATTLE14 遠征軍北へ

毒やしびれに注意し、群がる敵を全滅させろ

このマップにボスはおらず、勝利条件は敵全滅となる。魔法を使う敵もいないので、密集陣形で進んでいけば特に問題はない。途中にはレッドドラゴンがいるので、ケクロプスで倒して仲間にしておこう。

１つだけ注意すべき点は、毒やしびれなどの特殊攻撃を使う敵が多いことだ。状態異常を回復しないまま進むと、肝心な時にキャラがしびれるなどして役に立たなくなり、思わぬ危機を招くことになる。これ以降は、パラララアタックを使うヘルハウンド、ポイズンアタックを使うスラッシュバットやギガントアントなど、状態異常の特殊攻撃を使う魔獣系の敵が増えてくる。前もって、１キャラ１つずつは状態異常回復アイテムを常備しておくと安心だ。

▶毒のダメージを受けた後は、特に攻撃力が高いバグベアからの攻撃に注意。毒＆会心の一撃を受けると、即死につながる危険性が大だ。

◀これからの戦いでは、魔獣系の敵が多く出現する。破魔属性を持つサウザンや、破魔属性の武器を持つキャラを中心に戦っていこう。

第4章 BATTLE15 万里の河のほとり

しげみに隠れた敵や、援軍に注意しよう

ここでは、マップに点在する茂みから敵の援軍が出現する。登場するのは、スラッシュバットやギガントアントなのでたいしたことはない。ただし特殊攻撃をもっているので気をつけよう。また、このマップにも状態異常の特殊攻撃を持つ敵が多い。特に、味方の防御力と素早さを下げる特殊攻撃を使うヒドラには十分注意したい。防御力の低いキャラは、できるだけ近づかないこと。

なお、『シナリオ１』でスピリテッドを助けていると、彼女はこのマップで自動的に仲間になる。彼女は後方から登場するので、ボスを目指しつつ、途中の敵援軍と交戦させよう。

▲条件を満たした上でマップをある程度進むと、スピリテッドが参戦。彼女は、ジュリアン軍の初期配置位置付近から現れる。

▲しげみに隠れた敵は見落としやすいので注意。全体マップの表示機能を利用して、敵の居場所を常に正確に把握しながら進もう。

BOSS ヘルサッキュバス

装備:なし
持ち物:妖精の粉
魔法:フリーズＬＶ３

フリーズの魔法が強力なので、密集状態での移動は厳禁。それさえ気をつければ、ＨＰ、防御力ともに低いので、集中攻撃で簡単に倒せる。

NEW CHARACTER スピリテッド（将軍）

『シナリオ１』でスピリテッドを生かしたままバサンダだけを倒し、スピリテッドの洗脳を解いていると仲間になる。ハルバード（槍）、レイピア（剣）、メイス（斧）と、あらゆる属性の武器を使いこなせる長所を持つ。

シャイニングIII 豆知識
意外と忘れられがちだが、アンチドウテの魔法は町やフィールドなどの移動時にも使える。別に教会に寄付するお金をケチれとは言わないが、教会で毒を消し忘れたまま町を出てしまった時などに活用しよう。ＭＰはバトルに入ると全快するので、心配は無用だぞ。

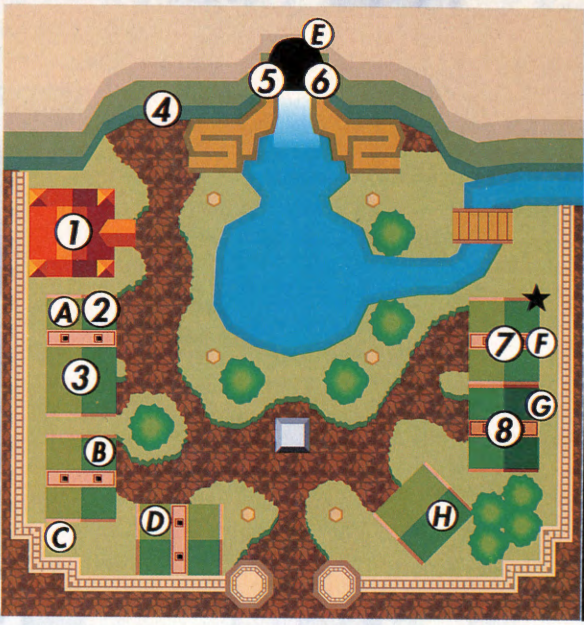
TOWN GUIDE オーラル村

この村には、装備するとオーラが使えるようになるエレメントアンクを始め、貴重な道具がたくさん落ちている。右のマップを参照し、すべての道具を回収しておこう。ただし、洞窟の中にあるボルカノンワンドだけは、宿屋の隠し扉を通らないと入手できない。なお、このオーラル村から先の町では、武器屋でミスリル製の武器が売られている。品ぞろえは悪くないが、武器は鍛冶屋で作る方が経済的だ。武器屋で強力な武器を見つけたら、鍛冶屋でその武器を作ることを考えよう。

ここでは、洞窟の中にいるオネアネラという巫女に出会うことでイベントが進行する。

▲オネアネラの助言により、一行はアークヒルを目指すことに。

▲宿屋の小部屋にある、北側の壁に面したタンスを押せば隠し通路が見つかる。その先には宝箱があるぞ。



①教会 ②鍛冶屋 ③武器屋&道具屋 ④本陣 ⑤⑥洞窟の入口 ⑦宿屋 ⑧酒場 Ⓐタル(ラファエルアンク) Ⓑタル(妖精の粉) Ⓒ宝箱(エレメントアンク) Ⓓタル(いやしの水) Ⓔ宝箱(ボルカノンワンド) Ⓕタル(力のワイン) Ⓖ宝箱(闇遺跡の地図) Ⓗタル(守りのミルク) ★=隠し扉

第4章 BATTLE 16 分かれ道

●軍を進めすぎるとシーフが出現

このマップを攻略する際に最も重要なのは、小島をつなぐ橋を渡るタイミングだ。先を急いで2つめの橋を渡ってしまうと、その約1ターン後にシーフが現れ、遺跡に侵入されてしまう。まずは1つめの橋を渡ると後方から現れる、ヒドラとバグベアを倒すことに専念しよう。この援軍は2回に渡って登場するので、先を焦ると2度めの敵援軍から追い打ちを受けてしまう。盗賊マップの攻略は、敵援軍が出現しなくなったことを確認してから始めること。なお、盗賊マップに登場する敵は強いので、回復魔法を使えるキャラも必ず侵入させておこう。盗賊マップ攻略後は、ヘルサッキュバスのフリーズＬＶ３にさえ注意して進めば、特に問題はない。

◀１つめの橋を渡ると、この位置から敵援軍が出現。アシッドブレスを使うヒドラを、優先して倒せ。

◀▲この橋を渡ると、約１ターン後にシーフが出現。盗賊マップ攻略の際は、急いで遺跡に侵入しよう。

BOSS キメラ

装備:なし
持ち物:いやしの水
魔法:フリーズＬＶ３
　　スリープＬＶ１
特殊攻撃:ファイヤーブレス

ファイヤーブレスが強烈なので、敵がフリーズを使ったスキに近づいて倒そう。魔獣系なので、サウザンの攻撃が超有効。

盗賊マップ攻略

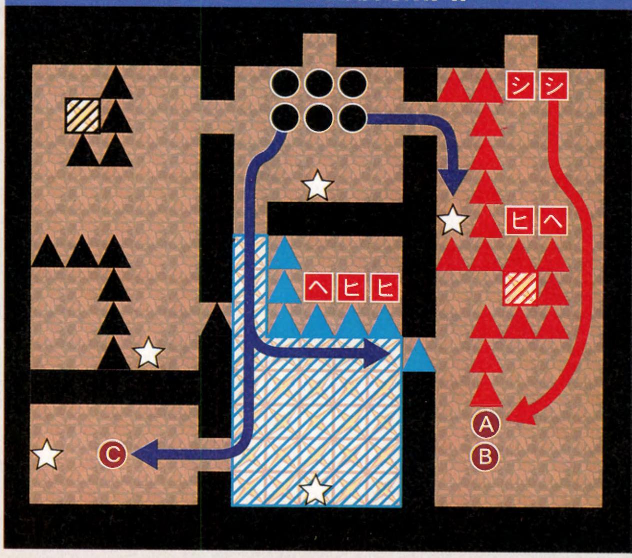
この盗賊マップは非常に視界が悪く、遺跡内のスイッチを調べることによって、各部屋に明かりが付く仕掛けになっている。他にも、特定の床を踏むと障害物が消える仕掛けもあるので、下の全体マップを参照して慎重に進もう。特にマップ中央の部屋には強敵が多いので、不用意にキャラを進ませるのは危険だ。回復魔法を使えるキャラと一緒に、敵を確実に撃破して進むこと。

なお、シーフから確実に宝物を奪いたければ、ブリジットを使えばＯＫ。魔法は障害物の先にも効果範囲を持つので、出口近くの障害物ごしにスパークＬＶ２を使えば、安全かつ確実に宝物を回収できるはずだ。

▲スイッチを調べると明かりがつく。暗いまま進むのは避けよう。

◀あえて障害物を消さず、障害物ごしから魔法や弓などでシーフを狙うのが得策だろう。

闇遺跡内MAP



シ=シーフ ヘ=ヘルハウンド ヒ=ヒドラ ●=ジュリアン軍 Ⓐ宝箱(白のリング) Ⓑ宝箱(ワンドオブカダス) Ⓒ宝箱(メスクリンメイス) ★=調べると明かりがつく □を踏むと△が消える ■を踏むと▲が消える ■を踏むと▲が消える

シャイニングIII 豆知識 第４章中盤ともなると、メインで育てている武器の熟練度は上限に達するはず。そんな時は、補助用の武器も積極的に使っていこう。違う属性の武器があれば敵の武器相性に合わせて戦えるし、間接攻撃が可能な武器があれば反撃を恐れることなく有利に戦えるはずだ。

第4章 BATTLE 17

レインブラッド再び

STEP 1 ジュウベエの救出、及び内部MAPの攻略
先回りをし、地下の入口⑤&⑥を目指せ

③の入口からジュウベエを追っても、途中でヒドラに邪魔されてしまい、ジュウベエには追いつけない。一見遠回りに見えるが、⑤を目指すのが正解となる。中腹にいる多数のカイザーナイトに注意しながら、とにかくジュウベエの先回りをしよう。軍を2部隊に分け、一方はジュウベエを仲間にするために⑤か⑥から内部に侵入するのがよい。その部隊は後でレインブラッドをはさみ撃つために、そのまま内部を進むこと。

なお、内部にいるヒドラを無理に倒す必要はない。宝箱を回収したら、さっさと外に出てしまおう。

◀ジュウベエは、話しかければ仲間にできる。⑤の付近で仲間にできればベスト。

◀カイザーナイトの武器は斧属性となる。槍属性のドンホートなどは特に要注意だ。

◀敵の攻撃力が高いので、レジストやサポートを効果的に使おう。サポートは、セイントアンクを装備すれば使用可能だ。

STEP 2 対決! レインブラッド!!
上下からはさみこみ、各個撃破を狙え

部隊全員が外部から攻撃をしかけると、階段で移動が制限されてしまい、敵に狙い撃ちされてしまう。先述の通り、部隊を内部と外部の2つに分けて進み、一気に勝負を決めるのが有効だ。なお、山頂付近にいるヘルサッキュバスたちは強敵なので、突撃前に倒しておきたい。レッドドラゴンなど、倒されてもいいキャラをあえてオトリに使い、敵を誘い出して倒そう。ボスたちに攻撃をしかけたら、あとは総力戦となる。攻撃力の高いポーンに注意しながら、オーラなどの回復魔法を駆使して全力で戦おう。

◀内部の部隊は⑦の出口で待機させ、外部の部隊と同時に攻撃をしかけよう。

▶ビショップに対しては、ドレインLV2が有効。MPを吸収してしまえば、強力な魔法攻撃も怖くない。

BOSS―レインブラッド(ポーン)

装備:シルバースピア
持ち物:バトルブレイス
特殊攻撃:サンダーフォール、他

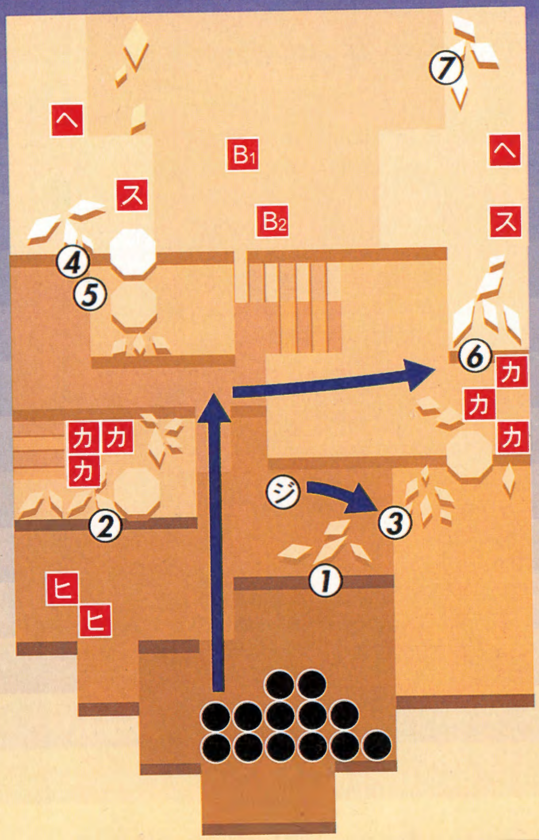
攻撃力が非常に高く、しかもスピアなので間接攻撃も得意とする。武器相性が悪い剣系のキャラは、1発で瀕死におちいる危険性が大だ。HPはこまめに回復させよう。

BOSS―レインブラッド(ビショップ)

装備:ミステリアアンク
持ち物:シルバーリング
魔法:ヘルブラストLV3
タナトスLV1
コンヒューズLV2

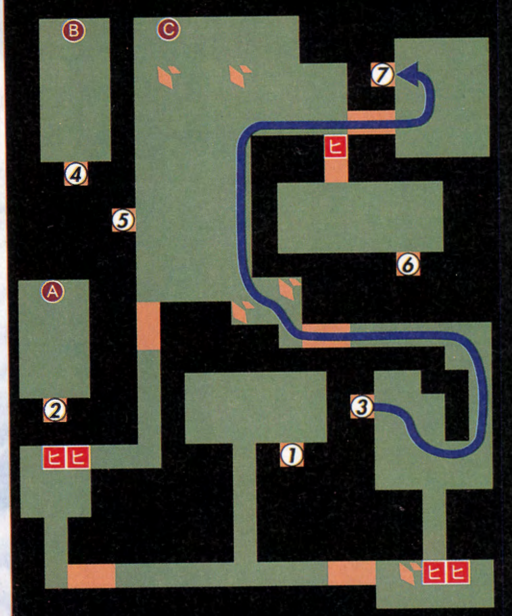
召喚魔法のタナトスは、密集陣形をとればダメージを軽減させられる。ドレインLV2でMPを奪い取るのも有効。武器攻撃力も意外と高いので油断は禁物。

外部MAP



B1=BOSS1 ビショップ B2=BOSS2 ポーン カ=カイザーナイト
ヘ=ヘルサッキュバス ス=スラッシュバット ヒ=ヒドラ
●=ジュリアン軍 ジ=ジュウベエ ①〜⑦=地下への入口

内部MAP



ヒ=ヒドラ Ⓐ宝箱(グングニール) Ⓑ宝箱(ガイアアックス) Ⓒ宝箱(女神の涙)
①〜⑦=地上からの入口 ➡=ジュウベエの進行ルート

NEW CHARACTER ジュウベエ(侍)

初めはNPCとして登場。隣接して話しかければ仲間になり、プレイヤーが操作できるようになる。装備可能な武器は刀(剣属製)と手裏剣で、魔法も攻撃系、補助系とそろっているオールマイティーなキャラ。切り込み役として活躍してくれるはずだ。

シャイニングⅢ 豆知識

ジュウベエを仲間にする前に彼が倒されると、特殊なイベントが発生する。それは舞い散るサクラの花びらの中、ジュウベエが無念を口にしながら大往生を遂げるもの。絶対にオススメ、とは言わないが、リターンを使えば再チャレンジできることだし、1度試してみては?

第5章 BATTLE 18 闇にうごめくもの

●敵の数を減らすのが先決

第５章では、まず教会にいる神父に祭壇の横から話しかけよう。そして教会を出ると、いきなり戦闘に突入する。この戦闘が終わるまで、教会以外の施設は使えないので注意。

この戦闘では、出現する敵がとにかく多い。援軍も多数出現するので、攻撃範囲が広いスパークＬＶ２などを利用して、まずは敵の数を減らすことを目指そう。敵の中にはブルードラゴンが初登場するので、仲間にするのを忘れずに。北西の敵を全滅させたころには、ボスが動き始め、ジュリアン軍に向かってくるはずだ。なお、マップ南東にあるタルを壊しておかないと、後で地下室の宝箱が取れなくなる。ただし、南東の広場には強力な敵援軍が出現するので、うかつに近づくのは禁物。あらかじめボス以外の敵を倒し、いつでもクリアできる状態にしておいてから、飛行系のキャラを使って素早くタルを壊そう。

▲南東にあるこのタルだけは、絶対に壊しておこう。宝箱が取れなくなるぞ。

▲途中、援軍として登場するサンドワームはスリープアタックを使う。早めに撃破しよう。

BOSS――スカルフィッシュ

装備：なし
持ち物：いやしのしずく
特殊攻撃：会心の一撃

レインブラッドを倒せたのなら、苦戦はしないはず。ただし、素早さだけは高く、武器攻撃は当たりにくいので、ここは魔法攻撃で倒してしまおう。

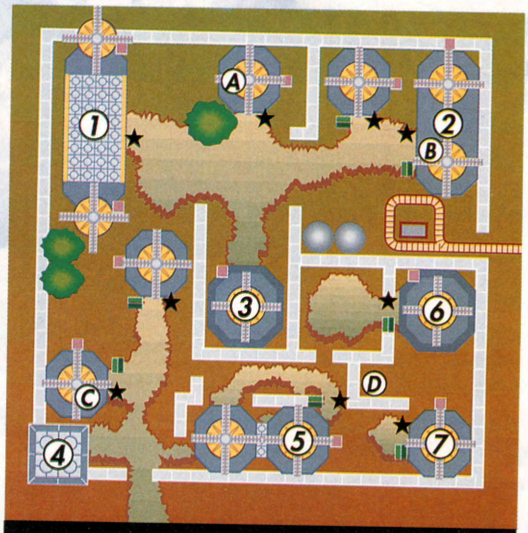
TOWN GUIDE マヤ村

ここではついに、これまで何度もオープニングでお世話になったイシャカハットと直接の出会いが果たされる。『ホーリィアーク』時代から語られていた千年戦争の謎を始め、重要な話題が目白押しなので、しっかりと会話を理解して、より深く物語を楽しもう。

マヤ村の家屋は空を飛んでいるため、用事がある時は地上にある呼び鈴を鳴らすことになる。民家などの呼び鈴は見落としやすく、調べ忘れがちになるので注意深く村を歩こう。ちなみに、地下室の宝箱から入手できるオリハルコンは武器の材料だが、マヤ村には残念ながら鍛冶屋がない。とりあえずは軍師に預けるなどして、次に鍛冶屋が登場するまで大切に保管しておこう。

◀タルを壊してあれば、地下室の宝を入手できる。

▲イシャカハットからは、イノベータの試練についての情報が得られる。フェアリーのプリムラも、ここで仲間になる。



①イシャカハットの家　②マシン工場　③教会　④本陣
⑤酒場　⑥道具屋　⑦武器屋　★＝呼び鈴
Ⓐ宝箱（炭坑の地図）　Ⓑタル（ミスリルのかけら）
Ⓒタル（妖精の粉）　Ⓓ地下室の宝箱（オリハルコン、アンクオブミトラ、いやしの水）

NEW CHARCTER　プリムラ（妖精）

外見通りＨＰ、攻撃力ともにかなり低い、魔法攻撃主体のキャラ。初心者は無理に使う必要はないが、ＭＰが高く、召喚魔法ゼピュロスやヒールを持っているので、使いこなせば便利なキャラとなる。ロッド、ワンドを装備可能。

第5章 BATTLE 19 第一の試練

●砂地や草地を進むのは危険！

まず、初期配置ではグラシアだけが孤立している。彼を助けようと砂地や草地を突っ切ろうとすると、敵の援軍が無尽蔵に出てくるので要注意だ。ジュリアン軍本隊は動かさず、グラシアを一直線に南下させよう。グラシアがジュリアン軍と合流したら、右のマップに示したように森を進軍するのが得策。そうすれば、最低限の敵と戦うだけですむはずだ。

ちなみに、敵の援軍が無限に出ることを利用すれば、経験値稼ぎが容易にできる。ここで全員のレベルを20以上にすることを目標にしよう。

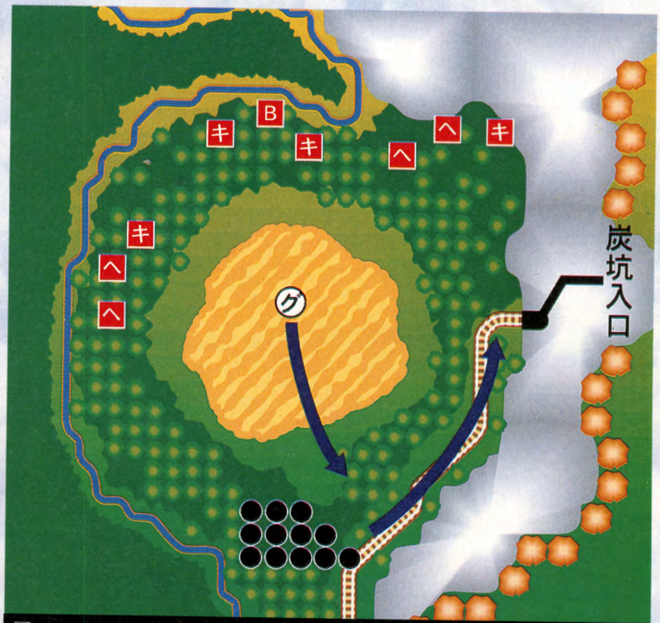
◀盗賊マップに入るのは２人で十分。残りは外で戦おう。

◀森以外を進むと、敵援軍が出現する。経験値稼ぎに利用せよ。

BOSS――スカルウォリアー

装備：グレートソード
持ち物：いやしのしずく
特殊攻撃：パラライアタック

剣系の武器を持つため、武器相性のいい槍系の武器で戦うのがオススメ。強敵ではないので、苦戦はしないだろう。



Ⓑ＝ＢＯＳＳ　スカルウォリアー　㋖＝キメラ　㋬＝ヘルサッキュバス
●＝ジュリアン軍　㋘＝グラシア

シャイニングIII 豆知識

マヤ村で仲間になるプリムラは、以前紹介した通り『ホーリィアーク』にも登場している。今後は、イボリューションや千年戦争など『ホーリィアーク』で登場した多くのキーワードが続出する。『3』をより深く楽しむために『ホーリィアーク』を遊んでおくとイイかも？

盗賊マップ攻略

乗るべきトロッコを間違えるな！

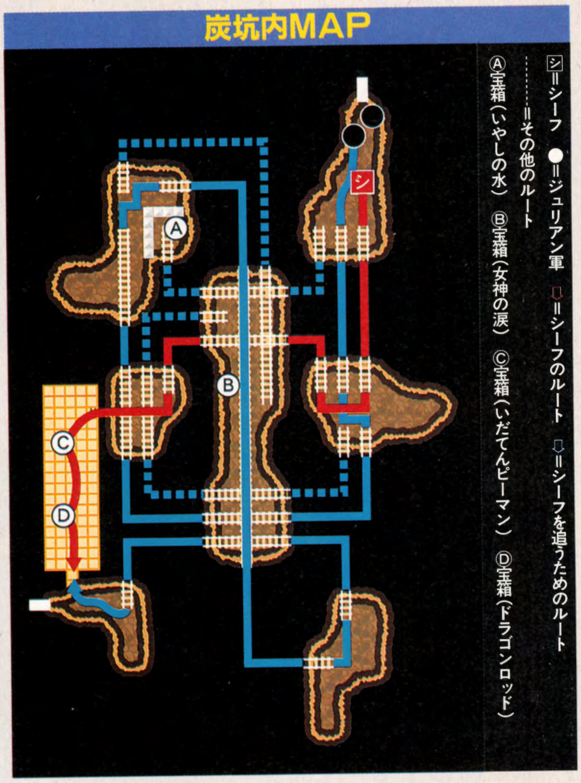
この盗賊マップは特殊な作りをしており、マップ内に設置されたトロッコに乗って、盗賊を追いかけることになる。乗るべきトロッコを1つでも間違えると盗賊には追いつけなくなるので、右のマップを見て、正解ルートを把握しておこう。なお、トロッコには1人しか乗れないため、このマップには大人数を投入しても無駄。2人いれば十分なので、残りは外で戦わせよう。

ちなみに、シーフを追う時の注意点は2つ。1つは、最初に遺跡に入ったキャラがシーフを追うこと。もう1つは、女神の涙が入った宝箱を取ると、シーフには追いつけなくなることだ。この2点に気をつけよう。

▲女神の涙を取ると、シーフには追いつけない。女神の涙はあきらめ、シーフの宝を選ぼう。

▲最初にマップに入ったキャラがシーフを追わないと、素早さの問題で間に合わなくなる。

▲シーフに追いついたら、まずはキャラを出口前に移動させ、シーフの脱出経路をふさいでしまおう。



第5章 BATTLE 20

第二の試練

パズルゲーム感覚で挑め！

このマップのクリア条件は一風変わっており、一定の法則で移動する4体の土偶を誘導し、4体ともグラシアに隣接させればクリアとなる。最初は戸惑うかもしれないが、下に示した土偶の移動法則を参考にすれば、簡単にクリアできるはずだ。このマップはほとんどパズルゲームなので、できることならノーヒントで挑戦してみて欲しい。どうしてもクリアできない時は、土偶は床の模様に対応して攻撃を行うことに注目しよう。土偶を常に模様のない床に誘導すれば、少なくとも攻撃を受ける危険性はなくなるはずだ。

▲詰まった時は、土偶の四方をキャラで囲め。土偶は1ターンごとに右を向くので、進ませたい方向にコントロール可能だ。

▲模様のある床で土偶を待機させてしまうと、強烈な攻撃が！　床の模様には要注意すべし。

▶1度グラシアの隣で待機した土偶は、もう気にする必要はない。

土偶の移動する法則

①向いている方向に、最大5歩進む。
②移動中に障害物（ジュリアン軍のキャラなど）にぶつかると、そこで移動を止め、右を向く。
③待機した床の模様に対応した行動を起こす。(右の表を参照)
④グラシアの横で待機すると、それ以上移動はしなくなる。

床の模様と、土偶が踏んだ時の効果

	ジュリアン軍全員に対し、スパークＬＶ２で攻撃を行う。		ジュリアン軍全員に、ヘルブラストＬＶ２で攻撃を行う。
	ジュリアン軍全員に、ブレイズＬＶ２で攻撃を行う。		ジュリアン軍全員に対し、オーラＬＶ２で回復を行う。
	ジュリアン軍全員に、フリーズＬＶ２で攻撃を行う。		1ターン後、土偶の踏んだ床からスカルフィッシュが登場。

光の神子グラシアイノベータに覚醒す！

大いなる2つの試練を乗り越えたグラシアは、大司祭からイボリューションの儀式を受け、究極の聖なる存在であるイノベータへと覚醒を遂げた。ついに邪悪なるヒュードル・ブルザムと、互角に戦う力を得たジュリアン軍。いよいよ、ブルザムとの最終決戦～千年戦争～の時は近い！

▲▶イノベータとなり、新たなる能力を手に入れたグラシア。その力によりジュリアンが光の使徒に！

シャイニングⅢ豆知識　もう第5章だというのに、物語の謎は深まるばかり。残る4人のレインブラッドに狙われた、シンビオス軍とメディオン軍の運命は？　ただ1人残された、参のヤシャの行方は？　そして、最強のヒュードル・ガルムとジュリアンの決着はつくのか？　次回、最終攻略を待て！

なぜなにナデシコ 攻略編 機動戦艦ナデシコ™ The blank of 3years FIVE LOVE

序章を完全チャート化 & 攻略可能なキャラが全員判明!!

お～い、みんな集まれ～!!　なぜなにナデシコの時間が始まるヨ～。今回は、序章を完ペキに解説しちゃうヨ。また、ラブラブになれるキャラもついに全員判明したので、シナリオ別に紹介するネ。

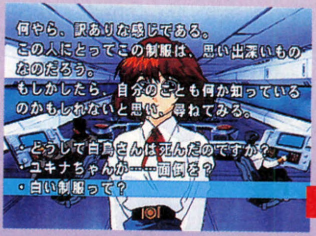
●セガサターン　●発売中　●6,800円　●セガ
●AVG　●CD 2 枚組　●音楽CDつき

Ⓒジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京　ⒸSEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

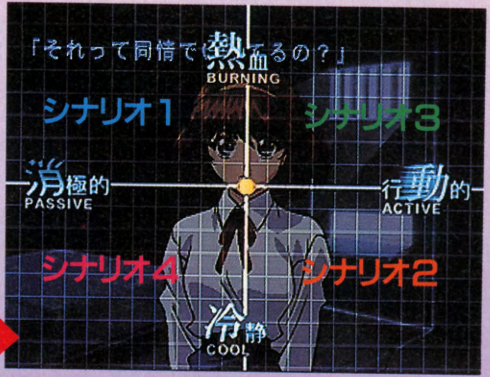
序章を徹底的に解説しちゃいま～す!! これでもうばっちしばっちし!!

うさぎたん

主人公とラブラブになれるキャラが、ついに全員明らかになりました!!　シナリオ別に登場キャラを下にまとめたので、どのシナリオでお目当ての娘と出会えるのかチェックしてください（DISC 2から登場するキャラは太字で表記）。また、各シナリオにてっとり早く進みたい人のためにチャートも作ったので、ぜひ活用してくださいネ。さらに、前回解説した人格ポイントの位置とシナリオの分岐先の関係図も掲載したので、しっかりチェックしておきましょう！



ココで分岐



シナリオ1　うずもれた『恋のあかし』

攻略可能キャラ
ミスマル・ユリカ　エリナ・キンジョウ・ウォン
ホシノ・ルリ　**イツキ・カザマ**

このシナリオへ分岐するための選択肢の選び方の一例

目の前の食べ物に～ → 「そんなこと」～
- プレイ1回め → ジュンを殴る → そ、そんな、でも？ → ユキナちゃんが～ → シナリオ1へ
- プレイ2回め以降 → このまま～ → あまりにも～ → 木連に何か～ → そ、そんな、でも？ → ユキナちゃんが～ → シナリオ1へ

シナリオ3　『思いで』は刻(とき)のかなたに…

攻略可能キャラ
ホシノ・ルリ　**ラビオ・パトレッタ**
アマノ・ヒカル　**スバル・リョーコ**

このシナリオへ分岐するための選択肢の選び方の一例

目の前の食べ物に～ → 「いやです」と～
- プレイ1回め → ジュンを殴る → パンチを出す → はい、行かせて～ → どうして白鳥さんは～ → シナリオ3へ
- プレイ2回め以降 → 思い切って～ → ジュンを殴る → パンチを出す（どの選択肢でもOK） → はい、行かせて～ → どうして白鳥さんは～ → シナリオ3へ

シナリオ4　キミがめざす『遠い星(アイドルスター)』

攻略可能キャラ
メグミ・レイナード　テンカワ・アキト
サトウ・ミカコ　**アサミ・ミドリヤマ**

このシナリオへ分岐するための選択肢の選び方の一例

手を出さずに～ → 「そんなこと」～
- プレイ1回め → ジュンにトイレを～ → そ、そんな、でも？ → ユキナちゃんが～ → シナリオ4へ
- プレイ2回め以降 → トイレに行きたい～ → ジュンにトイレを～ → そ、そんな、でも？ → ユキナちゃんが～ → シナリオ4へ

シナリオ2　虚空の『遺産』

攻略可能キャラ
ハルカ・ミナト　マキ・イズミ
白鳥ユキナ　イネス・フレサンジュ

このシナリオへ分岐するための選択肢の選び方の一例

手を出さずに～ → 「待ってください」～
- プレイ1回め → ジュンにトイレを～ → はい、行かせて～ → 白い制服って？ → シナリオ2へ
- プレイ2回め以降 → トイレに行きたい～ → ジュンにトイレを～ → はい、行かせて～ → 白い制服って？ → シナリオ2へ

なぜなにナデシ小話

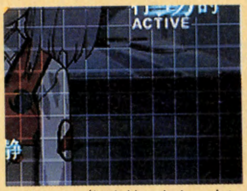
Q：序章最後の質問後に人格ポイントが線上にきた場合は、どのシナリオに分岐していくのですか？　教えてください!!
A：その直前に位置していた場所のシナリオに進みます。なお、人格ポイントは最初から最後までずっと線上にいることはありません。

序章のポイントをCHECK

ここでは、序章のフローチャートを大公開します。プレイ2回め以降に出現する選択肢も網羅しているので、役立つこと間違いなしです！　また、知っておきたい＆見ておきたい場面もポイント別に解説。こちらもしっかりチェックしましょう!!

チャートの見方

チャート内の選択肢の右にある数字は、その選択肢を選んだ際に、人格ポイントがどう動くかを表しています。また、数値は人格マトリックスのマス1つを基準として表記していますヨ。



▲熱血1／行動的1なら、上に1マス／右に1マス移動するぞ。

誰に話しかけるかは重要？

4人のナデシコクルーのうちの誰かに話しかける時、「話しかけた相手しだいで展開が変わるのかな？」と疑問を持った人も多いハズ。答えはズバリ、誰を選んでも展開にはまったく影響はナシ。つまり、誰を選ぶかで悩むことはないのだ。

◀スーツ姿の大男（ゴート）を選んだ場合だけ、画面いっぱいに彼の顔が映し出される…。

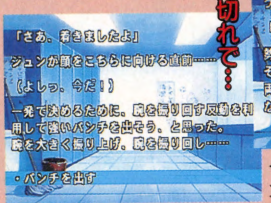
2回め以降のプレイはこんな展開が…

2回め以降のプレイでは、ゴートの問いの後に、1回めのプレイでは出現しなかった選択肢が現れる。ここでは、選んだ行動で展開が多少変わり、1回めのプレイでは登場しなかった提督などのキャラたちと会えるぞ。

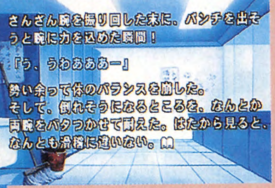
◀▲行動によっては、ゴートが襲いかかってくるなんてことも…。

パンチを出さないこともできる

トイレで選択肢「ジュンを殴る」から「パンチを出す」を選択すると、ジュンを気絶させられるぞ。だが、ここで「パンチを出す」を選ばずにいる（何もボタンを押さない）と、間抜けな主人公の姿が見られるのだ。



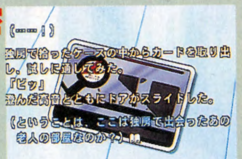
時間切れで…



◀▲パンチを空振りすると「ジュンにトイレ〜」と同じ展開になる。

3つの部屋の秘密

3つの部屋の場面では、頭を悩ませた人も多いのでは？　各部屋で起こることを右にまとめたので、参考にしてプレイしよう。



- ●手前の部屋……上のスイッチを押す×3で部屋内探索
- ●真ん中の部屋…ゲキガンカード入手
- ●奥の部屋………アカツキ登場→話が展開

◀真ん中の部屋に入るには、独房で提督の落としたカードを拾う必要がある。ちなみに、1回めのプレイでは入れないぞ。

5つめのシナリオの入り口はココにあるぜっ!!

4つのシナリオを最低でも各1回クリアしたデータで、序章をプレイしよう。すると、イツキの写真を見つける場面で「ナナコの写真」という選択肢が出現。これを選ぶと、隠しシナリオの〝ゲキガンシティの「ひみつ」〟に突入だ！

◀▲「ナナコの写真」を選べば、人格ポイントの位置に関係なく、シナリオ5へ分岐するのだ。

序章完全フローチャート

ユリカ特製

- 目の前の食べ物に手を出す／「熱血1」「行動的1」
- 手を出さずに立ち上げる／「冷静1.5」「行動的1」

↓

- スーツ姿の大男
- ヘアバンドをした少女
- 制服姿の黒髪の女性
- 眼鏡をかけたインテリ風の男

↓ 1回め

- 「いやです」と反抗的に言う／「熱血1.5」「行動的1」
- 「待って下さい」と落ち着いて言う／「冷静1」
- 「そんなこと言われても」ととまどう／「消極的1」

↓ 2回め

- トイレに行きたいと言う／「冷静1」「行動的1」
- このままおとなしくついていく／「消極的1」
- 思い切って逃げ出す／「熱血2.5」「行動的2」

- よしっ！／「冷静1」「行動的1」

↓

- ゲキ・ガンガー3（スリー）／「熱血2」「行動的1」
- ゲキ・ゲンガーV（ブイ）／「熱血1」「行動的1」
- ドラゴンガンガー／「行動的1」

↓

- リュウ／変化なし
- ジョー／「熱血2」「行動的1」
- テツヤ／「行動的1」
- ナナコ／「行動的1」

- とりあえず拾う／「行動的1」
- あまりにもわざとらしいので無視／「消極的1」

↓

- それって同情で言ってるの？／「消極的1」
- 木連に何か大切な思いでもあるの？／「熱血1」

（※下の選択肢を選ぶと、アカツキ登場の場面（点線の先の所）まで進むことがあります。）

- 戦艦ナデシコ、ボソンジャンプ、火星の遺跡についても質問

↓

- ジュンを殴る／「熱血1」「行動的1」
- ジュンにトイレをすすめる／「冷静1」

↓

- パンチを出す／「熱血1」
- 時間切れ（ジュンにトイレをすすめる）／「消極的1」

↓

- 手前の部屋……上のスイッチを押す×3
- 真ん中の部屋…提督のカードを入手していれば入室可能（2回め以降）
- 奥の部屋………アカツキに出会う

↓

- はい、行かせてください／「行動的1」
- そ、そんな、でも？／「消極的2」

↓

- どうして白鳥さんは死んだのですか？／「熱血1」
- ユキナちゃんが……面倒を？／「消極的1」
- 白い制服って？／「冷静1.5」

各シナリオへ分岐する

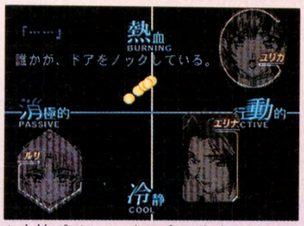
※黄ワク内は2回め以降のプレイのみに出現する選択肢です

次のページからは、各シナリオの見どころがいっぱい!!

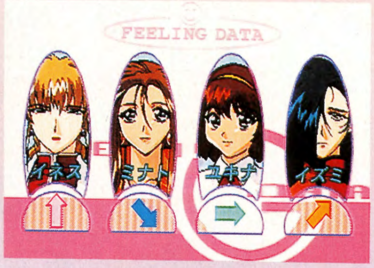
シナリオ別に女の子攻略のワンポイントアドバイス＆見ておきたいシーンを大紹介しちゃいます!!

おねいさん

ここからは、女の子とラブラブになるためのアドバイスをシナリオ別にしていきます。アドバイスを参考にお目当ての娘（例外あり）のハートを射止めちゃいましょう。おまけとして、電セガ編集部が独断と偏見で選んだ「見ておきたいシーン」を紹介します。中には、ちょっとHなモノもありますヨ。



▲人格ポイントがラブラブゾーンに近いほど、相性度は上がりやすいぞ。



◀選択肢を選んだ後は、必ずフィーリングデータで相性度の変化の確認を!! 面倒くさいけどネ。

シナリオ1 うずもれた『恋のあかし』

最初の選択肢での分岐以外、展開に大きな変化はない。なお、ウリバタケのことを信用すると痛いめにあうぞ。

イツキ・カザマ

殉職したと思われていたイツキ・カザマが、4人めの攻略可能なキャラだ。彼女は、DISC 2でもかなり後半に登場するぶん、難易度はかなり高め。的確な選択肢を選ぶ以外にも、他のキャラとの相性度を上昇させないでおく必要があるぞ。

◀物語の核心に迫る所まで進まないと、彼女は登場しないぞ。

ミスマル・ユリカ

彼女に話を合わせていれば、相性度は上がっていく。基本的に否定的な態度をとらなければOK。ただ、彼女のアキトへの想いは強固だぞ。

ホシノ・ルリ

なかなか相性度が上昇しないが、あせらず気長に接していくこと。なお、おいしいシチュエーションになっても強引な態度は厳禁だぞ!!

エリナ・キンジョウ・ウォン

彼女が登場する場面は少ないが、難易度はそれほど高くない。基本的にはほめていれば、確実に相性度をアップさせられるだろう。

ゲキガンカードを見逃すな!!

ミスマル邸でユリカの父・コウイチロウに家事を頼まれる場面がある。ここは彼が家の主ということもあり、ついつい引き受けてしまうが、勇気を出して申し出を断ってみよう。なんと、ゲキガンカードを入手できるぞ。ここにカードがあることを知っていたかな？

◀家事は掃除と炊事。それぞれ断れるので、計2枚のカードを入手可能。

シナリオ2 虚空の『遺産』

このシナリオは、DISC 2に入ると相性度を上昇させられるポイントがほとんどない。DISC 1だけでラブラブな関係をめざせ!!

白鳥ユキナ

彼女の攻略のポイントは、ミナトがいなくなってから。ミナトの安否を気づかう彼女の精神面を支えてあげよう。なお、ミナトがいる場面でも相性度をアップさせておけば、後半をかなり有利に進められるハズ。

ハルカ・ミナト

ミナトは物語の展開上、DISC 1の中盤から後半まで登場しないので、序盤が攻略のカギ。彼女が登場する場面では、確実にほめること。また、必ず護衛しておこう。これを逃すと攻略はきびしいぞ。

マミ・イズミ

イズミにはダジャレ風の選択肢が効果的だ。彼女のラブラブゾーンは人格ポイントがある方向に移動することが多く、ハマれば一気に攻略可能だぞ。

イネス・フレサンジュ

シナリオ開始時から、人格ポイントがラブラブゾーンの近くにあるため、序盤から相性度をガンガン上げられるハズ。常に誠実な態度で接すれば、まず問題ないだろう。

ムフフ度120%のコスプレイベントオンパレード♥

DISC 1で、このシナリオに登場するすべての女の子のコスプレイベントを堪能できるぞ。キミはいくつ見たかな？

イネスはチャンスが2度ある

イネスだけ、荷物の整理の場面と、停車中のトレーラー内での会話場面の2回、コスプレイベントを楽しむことが可能だぞ。

なぜなにナデシコ小話

Q：熱視線イベントでは、具体的に女の子のどの部分に視線を送ればいいのですか？　やっぱりあんなトコとか？

A：基本的には目のまわりに送ればいいでしょう。ちなみに、胸に視線を送ると、さまざまな反応が返ってきておもしろいですヨ。

シナリオ3 『思いで』は刻のかなたに…

ここは、人格ポイントの位置でDISC 2の展開が変化する（下記参照）。展開によっては、登場しなくなるキャラもいるので注意!!

ラビオ・パトレッタ

▶海戦ルートと呼ばれる展開でも登場するが、攻略できないぞ。

サターンオリジナルキャラのラビオは、このシナリオ3に登場する。ただし、月面ルートと呼ばれる展開に進まなくては、ラブラブな関係になることはできないのだ（このルートへ進む方法は右を参照）。ちなみに、DISC 2から登場してくるので、攻略期間が短い。難易度はやや高めか？

スバル・リョーコ

▶海戦ルートでは、ちょっと登場するが、やはり攻略は×。

月面基地にあるパイロット養成所エステバリス隊の教官となったリョーコ。ラビオ同様に、彼女も月面ルートと呼ばれる展開でないと、ハッピーエンドを迎えることはできないぞ。彼女もDISC 2から（ラビオとともに）登場するため、攻略可能な期間が短い。やはり難易度は高くなっているようだ。

ホシノ・ルリ

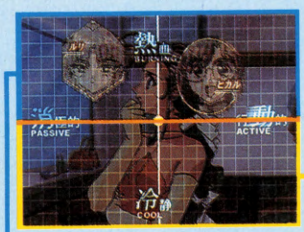
人格ポイントを、ラブラブゾーンに近づけることだけに専念すればOK。なお、上記の2人とは逆に、海戦ルートでしか攻略できないので注意!!

アマノ・ヒカル

ヒカルも海戦ルートのみに登場。彼女は元ナデシコクルーの勧誘の際に訪ねれば、ラブラブゾーンが現れるぞ。あとは献身的な態度で相性度アップ!!

人格ポイントの位置で展開が変わる

前述した通り、DISC 1終了時の人格ポイントの位置（具体的な位置関係は右図参照）で、DISC 2の展開が2つにわかれる。展開によっては、登場しないキャラも出てくる。人格ポイントの位置には、たえず気を配れ!!



◀人格ポイントが上半分か下半分かで2つに分岐する。

▲海戦ルートではルリとヒカルが攻略可能になる。残りの2人は登場しない。

▲こちらのルートではラビオとリョーコがターゲット。他の2人は現れない。

スケるデジカメで3人を激写（笑）

披露パーティで、ホウメイガールズと会話を6回した後、クルー勧誘のために、ウリバタケの家に向かおう。その際、ユリカかミナト&ユキナで行くこと。すると…!!

◀▶特製デジカメで撮影した写真。生きててよかった…。

シナリオ4 キミがめざす『遠い星（アイドルスター）』

アイドル（一部例外あり）とラブラブになれちゃうこのシナリオ。特定の展開に進まないと登場しないキャラもいる。解説を熟読!!

アサミ・ミドリヤマ

新人賞をめざすアイドルのアサミ・ミドリヤマ。彼女がDISC 2から登場する攻略可能なキャラなのだ。シナリオ上では早い段階から登場するのだが、人格マトリックスに現れるのはかなり後半。短期集中で攻める必要あり！

◀イツキに似ているアサミ。彼女と何か関係があるのかな？

メグミ・レイナード

彼女はかなりわがままな態度をとってくるが、逆らわないこと。落ち込んでいる時は、マネージャーのキミがしっかり励ましてあげよう。

サトウ・ミカコ

ミカコは主人公に惚れているので、彼女の気持ちに応えるような行動をとれば、相性度はガンガン上昇していくだろう。難易度は低いぞ!!

テンカワ・アキト

メグミに弁当を買ってきて、と頼まれる場面で選択肢「ふてくされる〜」を選ぶと登場する。出会いの機会が少ない高難易度のキャラだぞ。

アサミのパンツの色をマネージャーサトウCに聞こう

サトウCからアサミの事を聞く場面で、ある条件と満たしていると彼女のパンツに色を聞けるぞ。熱いパンツ談義に耳を傾けろ!!

プレイ回数で試着する衣装が変わるぞ!!

写真集の発表会直前のメグミとの会話で、彼女との相性度が高いとコスプレイベントが発生する。このイベントは、通過したルートによって選べる衣装が変わるのだ。

なぜなにナデシ小話

Q：グラフィックギャラリーやゲキガンカードがなかなか集まらないんですけれど…。
A：セーブを忘れていませんか？新しいカードなどを入手してもセーブをしないとデータが蓄積されません。バッドエンドでも必ずセーブを。

物語中盤のバトルをポイント攻略

スレイヤーズろいやる2

物語を進めるにつれ、謎が深まるばかりの『スレイヤーズろいやる2』。今回は、謎のカギを握る、封印の塔を探すパートを集中攻略！

●セガサターン ●発売中 ●6,800円
●角川書店／ESP ●RPG

Ⓒ神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／スレイヤーズ製作委員会 Ⓒ1998 角川書店／ESP

アメリアと旅するドルトハウト～レイナードシティ間を集中攻略

全部で6つある「封印の塔」のうち、3つめの塔まで制覇したものの、残りの塔に関する手がかりを失ってしまったリナたち。今回のパートでは、ドルトハウトへ戻る途中に出会ったアメリアを仲間に加え、塔に関する情報を集めることになる。戦闘が多発するこのパートを、集中攻略するぞ。

最短攻略チャート

68 中央街道南の宿屋
↓
69 ドルトハウトの教会
↓
70 町外れの酒場
↓
71 魔道士協会
↓
72 フィーゲル戦 1
↓
73 ドルトハウト東部
↓
次のページへ続く

レイナードシティ～ドルトハウト

アメリアを仲間に加えたリナ一行は、いったんドルトハウトへ戻ってみることにする。しかし、ドルトハウトでは、リナたちの思いも寄らぬ事件が待ち受けているのであった…。

68～71 ひとまずロベルトをなぐりに行くが…

まずは、レイナードシティ～ドルトハウト間にある宿屋に立ち寄り、アメリアの話を聞こう。宿屋を出たら、ロベルトのいる町外れの教会を目指す。ロベルトの話をひととおり聞き終えたら、魔道士協会へ顔を出すこと。ロベルトと再び夕食の約束をして表通りの酒場へ行くと、そのまま戦闘に突入するので、スタミナの回復などを忘れずに。また、町外れの酒場では、新たな盗賊情報を入手できるぞ。

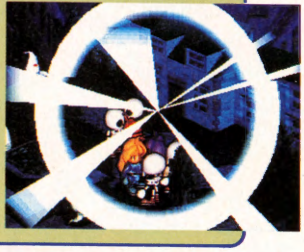
◀空腹を訴えるアメリア。彼女の頼みを聞き入れ、街道沿いの宿屋に立ち寄ってみよう。

▶ロベルトのいた教会は、火事で焼け落ちていた…。リナのいない間に、いったい何が起こったのだろうか!?

◀魔道士協会では、夕食の約束以外にも、グレッグからの依頼を受けることに。

72 フィーゲル戦 1

ロベルトと別れたリナたちを突如襲ってくるフィーゲル。しかし、出現するザコモンスターはすべてアンデッドなので、アメリアのホーリィ・ブレスで一掃できるぞ。残ったフィーゲルを倒すのは後回しにして、パワーアップのためにシンボルの回収を心がけよう。フィーゲルは魔法を使えるものの、HPが120とたいして高くない。ガウリイの直接攻撃や、リナのエルメキア・ランスで、簡単に倒せるぞ！



▶アメリアのホーリィ・ブレスを使えば、ザコを一撃で葬り去ることができるのだ。

仲間になるキャラ アメリア

回復魔法の使える直接攻撃キャラ

神官系の魔法を得意とするアメリア。女の子なので肉弾戦は苦手かと思いきや、実はかなり攻撃力が高い彼女。ヴィスファランクで攻撃力をアップさせれば、ガウリイに引けを取らない戦士として活躍してくれるのだ。特に、攻撃エフェクトは必見。攻守のバランスのとれた使いやすいキャラだ。

▲リカバリィの威力も大きく、1度に複数の味方を回復できるのも魅力。

使用可能な魔法	
バースト・ロンド	フレア・アロー
ファイアー・ボール	バースト・フレア
ブラスト・ボム	フリーズ・アロー
デモナ・クリスタル	ダム・ブラス
ブラム・ブレイザー	エルメキア・ランス
ラ・ティルト	ヴィスファランク
ヘル・ブラスト	ホーリィ・ブレス
メギド・フレア	フロウ・ブレイク
リカバリィ	ディクリアリィ
リザレクション	

ろいやる通 アメリアを仲間にした後に立ち寄る街道沿いの宿屋。実は、ここに立ち寄るまでにヴァンパイアを4回倒しておくと、宿屋の親父に食事をおごってもらえるのだ。ヴァンパイアが出現するにもかかわらず、あえて夜中に移動していた人への、心ばかりのプレゼントだね。

ドルトハウト〜レイナードシティ

グレッグに渡された手紙をミレーヌへ届けるため、レイナードシティへ向かう一行。しかし街道では、ドルトハウトで戦ったフィーゲルが、さらに強力な魔族を召喚して待ち受けているのだった。

最短攻略チャート

- 74 フィーゲル戦 2
- ↓
- 75 盗賊アジト
- ↓
- 76 フィーゲル戦 3
- ↓
- 77 レイナードシティ南通りの宿屋
- ↓
- 78 魔道士協会
- ↓
- 79 中央広場の酒場
- ↓
- 80 フィーゲルとの最後の戦い
- ↓
- 81 南通りの宿屋
- ↓

TO BE CONTINUED…

74 フィーゲル戦 2

BATTLE

この戦闘でフィーゲルが新たに召喚するのはゴーレム。HPが250と高く、攻撃力もあなどれない相手だが、移動力が極めて低いので、リナのゼラス・ブリッドで倒してしまおう。なお、前回の攻略範囲でロベルトに「きたない本」を渡していない場合、戦闘終了後に「LOOK」で、「きたないまきもの」を入手できるぞ。見落としやすいので注意！

▲ガウリイは速攻でフィーゲルを倒しに行こう。

▶ゴーレムが近寄ってくる前にゼラス・ブリッドで攻撃。一撃で倒せるぞ。

75 盗賊アジト

BATTLE

ドルトハウトで盗賊のアジトについての新情報を得ていると、ドルトハウト東部の盗賊アジトで戦闘が発生する。盗賊は敵の中でも最も弱いといえるので、自由に戦っていいだろう。アメリアの防御設定を「反撃」に変更し、ヴィスファランクをかけて敵陣に飛び込ませると、次々に敵を倒してくれるぞ。

◀気絶の追加効果を持つメガ・ブランドも、攻撃範囲が広くて使えるぞ。

76 フィーゲル戦 3

BATTLE

ここで新たに登場するデモンビーストは、HPが200と高め。ゼラス・ブリッドやゴズ・ヴ・ローなどの黒魔法でしとめよう。シャドウのHPは青が50、紫が80しかないので、ガウリイに任せてしまうこと。敵の攻撃は魔法が主体になるうえ、一斉に攻撃してくることが多い。アメリアは攻撃に参加させず、回復要員として、いつでも味方を回復できる場所に配置しよう。

◀アメリアは、リナやガウリイが倒しそこねたHPの少ない敵だけ攻撃すること。

77〜79 ミレーヌはいったいどこに…？

街に着いたらまず南通りの宿屋へ行き、ゼルガディスからの伝言を聞こう。ゼルとの再会は後回しになるので、ミレーヌへの手紙の配達を先にすませることになる。魔道士協会に行けば、中央広場の酒場にいることを聞き出せるぞ。酒場へ行くと、ミレーヌは5の倍数の日にしか来ないと言われるので、日数を進めよう。

▶ゼルはまだ調べたいことがあるらしく、再会はまだ先になるらしい。

5の倍数の日に酒場へ！

▲それにしても、ミレーヌに会うのには苦労させられる…。

▶ついにミレーヌを発見！　しかし、このすぐ後に戦闘が…。

80 フィーゲルとの最後の戦い

BATTLE

フィーゲルも本気とあって、ザコを大量に召喚してくる。ただし、アンデッドモンスターがいるからといって、ホーリィ・ブレスを唱えないこと。消費MPが多いため、他の魔法が使えなくなるからだ。まずはリナのブラスト・ボムで、正面の敵を一掃しよう。これで敵の数をかなり減らせるぞ。アメリアはリナの近くで待機させ、回復に専念。ガウリイは魔法を唱えそうな敵を優先的に攻撃すること。無理に前線を広げず、近寄ってきた敵を撃破していくことが勝利のポイントだ。

▲魔法詠唱には少し時間がかかる。防御設定を「避ける」にして回避率を上げておこう。

◀黒魔法の中では、味方を巻き込むことのないゼラス・ブリッドが使い勝手がよい。

81 またもや運命の選択！

フィーゲルを倒しミレーヌを無事レイナード城へ送り届けると、再び封印の塔探しに戻ることになる。南通りの宿屋へ行くと、ゼルガディスが情報を手に入れて帰ってくるぞ。しかも、ゼルの入手してきた塔の情報に加え、アメリアが木の上から見た塔のことも明らかになる。つまり、行くべき塔の情報が1度に2つも手に入るのだ。ここで、どちらの塔に先に行くか選択を迫られる。東へ行くか、北へ行くか、どちらを選ぶ…!?

▲残念ながらゼルとアメリアは別行動をとるため、ここでパーティから離れてしまう。せっかく会えたと思ったのに残念…。

ろいやる通　盗賊アジトで手に入るお宝の内容は、金貨20枚、宝石8個、高い宝石5個、力のタリスマン。中でも力のタリスマンは、使用したキャラの攻撃力をアップさせるスグレモノだ。ガウリイに使って物理攻撃力を強化しよう。あとのアイテムは売り払ってOKだ。

緊急指令! 高得点をマークせよ!!

STRIKERS 1945 II

ストライカーたちに告ぐ！ 電セガ編集部主催による『ストライカーズ1945Ⅱ』ハイスコアアタックを開催！ そこで今回は、応募告知とともに、各戦闘機の性能の解説や、ステージ別ワンポイント攻略を行うぞ。ベストストライカーには、豪華賞品アリ！

●セガサターン ●10月22日発売 ●5,800円 ●彩京 ●STG

Ⓒ1997, 1998 PSIKYO

ハイスコアアタック開催決定!!

彩京公認

成績優秀者1名には、豪華賞品『ストライカーズ1945Ⅱ』オリジナルフライトジャケット（MA－1）を贈呈（同点多数の場合は抽選）！ このイカすジャケット獲得をめざして応募せよ！ 応募方法は右の指令書を見よ！

豪華賞品はコレだ!!

▶MA－1は、発売記念キャンペーンで50名のみにプレゼントされるモノ。こんな激レアグッズを、高得点さえ叩き出せば手に入れられるのだ。このチャンスを逃すな!!

～指令書～

●モードについては、どのモードで挑戦してもよい
●ゲームレベルは“5”（NORMAL）を選択せよ
●自機数は3機（もちろん、コンティニューは不可）
●エクステンドの変更は認めない（初期設定60万／80万で）
●ボタン配置は変更してよい

応募方法：上記のルールを守り、プレイを一部始終（タイトルからネームエントリーまで）をビデオ（VHS）に録画し、そのビデオにスコアと住所、氏名、電話番号を明記して、当編集部「ストライカーズⅡスコアアタックコンテスト」係まで送ればOKだ（テープは返却不可なのであしからず）。

任務遂行期限は11月5日必着!!

自分に合った戦闘機を選べ!!

ここでは、各戦闘機の性能を公開する。各機体の説明を参考に、自分にあった機体を見つけよう。

※表内の記号はA＞B＞C順に攻撃力が高いことを表しています。

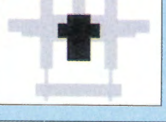
難易度高し、上級者向け
ライトニング

自機の当たり判定が大きいので扱いづらい機体。また、ショットやボムの威力が低いので、かなり苦戦を強いられるだろう。上級者向けの戦闘機だ。

◀ボムの使い勝手はいいのだが…。

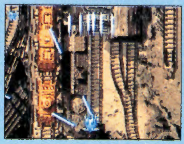
自機DATA
●移動速度…5位 ●ショット…B
●タメ撃ち…A ●ボム…C

当たり判定



初心者向けの機体
フライングパンケーキ

ショットの威力の低さが目立つが、サブウェポンのサーチレーザーが、それを十分に補ってくれている。また、当たり判定も小さくて扱いやすい。



◀スピードもあり、高性能の機体だ。

自機DATA
●移動速度…1位 ●ショット…B
●タメ撃ち…A ●ボム…B

当たり判定

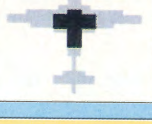
安定した性能が◎
フォッケウルフ

サブウェポンのロケット弾により、前方の攻撃は完ペキ。ただ、ショットの幅が狭いため敵に囲まれると痛い。ある程度の弾よけテクが必要だ。

◀タメ撃ちを利用して敵弾を防げ!!

自機DATA
●移動速度…2位 ●ショット…A
●タメ撃ち…B ●ボム…C

当たり判定



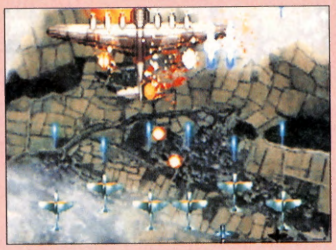
魁 連打塾 タメ撃ちのレベルは、自機の弾を撃ち込むことで増加していくぞぇッ。つまり連打！ 連打!! 大連打ッ!!!! すればいいのだが、機体によってメーターの増加ペースが異なるぞぇッ。疾風は増加しやすく、フォッケウルフやモスキートは上昇しにくいッ。覚えていようぞぇッ!!

全8ステージをワンポイント攻略

ここからは、要注意ポイントや高得点をめざすうえで知っておきたいことを、ステージ別に解説。しっかり読んで戦闘に備えよう！

空面　ステージ1～4

ここで注意すべきは、ステージ中盤に登場する「ギガント」。攻撃されるとかなりやっかいなので、出現したら速攻で倒せ!!　ボス戦は大きく動くとやられやすい。小さな動きで弾をよけていこう。


▲これが「ギガント」。ボムを使ってでも早く倒すこと。

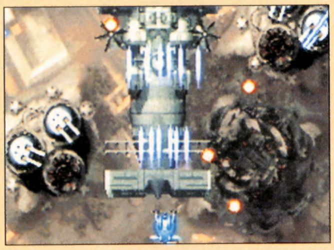
海面　ステージ1～4

それほど攻撃が厳しくないので、特に問題なく進むことができるハズ。なお、ハイスコアを狙うには、海にいる戦艦は砲台から倒すこと。艦橋だけを壊すと、出現する金塊が減ってしまうぞ。

▲多少ムリしてでも砲台を優先して倒し、スコアアップを狙え。

街面　ステージ1～4

このステージで最も気をつけなくてはならないのは、高射砲台群。この砲台から発射される弾は速いので、避けるのは至難のワザだ。ボムをおしまずに使って、きり抜けていくようにしよう。


▲移動スピードが遅い機体では、出現したら即死なんてことも。

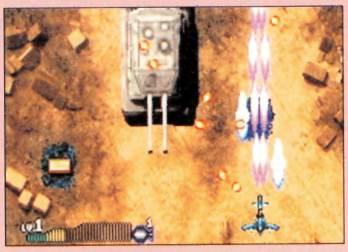
谷面　ステージ1～4

海面同様に、比較的攻撃がおだやかなので、特に問題なくボスの場所までくることができるだろう。なお、ボスは四方八方に弾を吐き出すので、移動スピードが遅い自機の場合は、慎重さが必要だぞ。

▲このステージは金塊がけっこう出現する。得点を稼げ!!

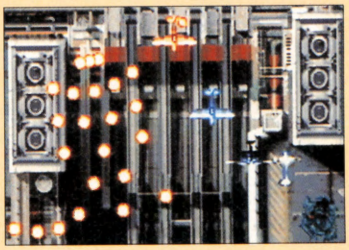
砂漠面　ステージ5

まず注意したい敵は、ステージ前半に登場する中ボス戦車。こいつは前方にしか攻撃できないが、発射する弾が徐々に速くなるので、残しておくとやっかいだ。出現と同時にタメ撃ちで撃破していこう。また、このステージのボスが放つ弾の数は尋常ではない。弾を発射しはじめたら、ボムを使おう。


▲こちらの攻撃が当たるギリギリの位置で攻撃することもできるが、危険を伴うぞ。

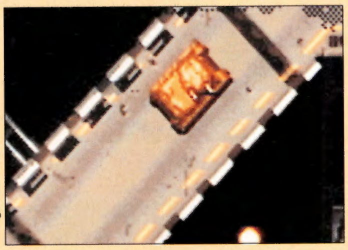
山面　ステージ6

中ボス（スクロールがストップするダムのシーン）は、3つの砲台から弾をばらまいて攻撃してくる。まずは、破壊しやすい左右の砲台を、タメ撃ちなどで優先してアタックしていこう。なお、ここでの攻撃（敵弾）は必ず大きくよけること。中に入って避けようとするのは、自殺行為だぞ！


▲出現時に左右どちらかの砲台を1つでも破壊しておくと、かなり楽になる。

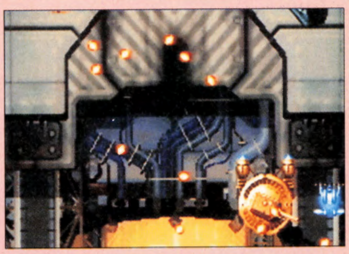
基地面　ステージ7

リフトで浮上してくる赤い戦車は、見ため以上に堅いので、タメ攻撃で破壊していこう。ただし、出現位置がわかりやすいから、1度覚えてしまえばそれほど苦労することはなくなるハズ。なお、ボスの第2形態（ロボット）の最初の攻撃時は頭の部分が安全地帯。頭に逃げこんで弾を撃ち込んでいこう。


▲赤い戦車は出現位置が決まっているので、リフトで上がってきたと同時にタメ攻撃!!

最終面　ステージ8

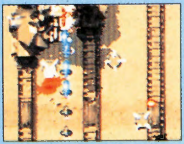
最終面だけにザコの攻撃がかなりシビア。特に中型UFOには注意が必要だ。ちなみに、中ボス登場直後のレーザーは、画面端にいれば簡単にかわすことができるぞ。ラスボスの第2形態（カニのような形態）のハサミ攻撃はボスの真正面が安全地帯だ。ハサミの外に出れば死亡確定。


▲UFOの動きは非常に読みづらい。複数出現した場合はボムで一気に処理しよう。

ハイスコアをめざすなら、コレ

疾風

サブウェポンが強力なうえ、自機の性能も高いので、非常に扱いやすい機体。ボムも使い勝手がいいぞ。これなら初心者でも高得点を狙えそうだ。


▲敵の撃ち逃しが少なく、得点UP。

当たり判定

自機DATA
- ●移動速度…4位　●ショット…B
- ●タメ撃ち…A　●ボム…A

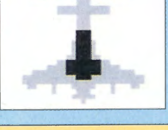
強力なタメ撃ちがウリ

震電

強力なタメ撃ちとサブウェポンを持ち、攻撃力はかなりのもの。また、スピードもまずまずあるので、機動力を生かした攻撃が可能な機体だ。

▲ボムを使えば、画面上の敵を一掃。

当たり判定

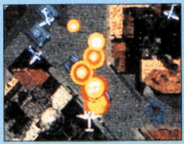


自機DATA
- ●移動速度…2位　●ショット…B
- ●タメ撃ち…A　●ボム…B

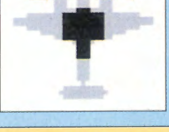
攻撃力は高いが…

モスキート

ショット、タメ撃ち、ボムのすべてが高い攻撃力だが、移動スピードは6機中最も遅い。また、当たり判定も大きいので、やや扱いにくい機体だ。


▲攻撃範囲は狭いが強力なタメ撃ち。

当たり判定



自機DATA
- ●移動速度…6位　●ショット…A
- ●タメ撃ち…A　●ボム…A

成績優秀者の発表は、電撃ドリームキャストVOL・1（11月27日発売）にて!!

魁 連打塾　地上の敵や建物を壊すと出現する金塊を取ると得点が増加するが、取った時の金塊の状況で加算される得点が変わってくるッ!!　金塊が光り輝いた時に取れば、なんと2000点。通常加算される得点は、200点～500点。この差は大きいッ。金塊は必ず光った時に取るぞぇッ!!

電車でGO! EX

本物の電車を運転しているような感覚を味わうことのできるSLG『電車でGO！EX』。今回はゲーム中でも難易度の高い京浜東北線と山手線を集中攻略する。データとともに注意すべき区間をピックアップしたコラムも掲載しているので、これを参考に路線走破を目指そう！

●セガサターン ●発売中 ●5,800円 ●タカラ ●SLG

京浜東北線&山手線を攻略！

今回攻略する２路線は、『電GO！』でも、難易度の高い路線だ。そのうえ、ノーコンティニューで走破しようとすると、高確率で悪天候に見舞われる。そこで今回は、注意すべき区間をピックアップすると同時に、悪路での走行法も紹介するぞ。なお、区間内のデータにあるダイヤ早着イベントは、秒数により変化する。イベントリストに条件を掲載したのでチェックせよ。

▶山手線は区間距離にかなりばらつきがあり、走りづらい路線だ。

京浜東北線

ゲーム中では東京の品川から神奈川の横浜までを走る京浜東北線。路線に使用するモハ209系は、長距離区間を走るため加速性能は高いものの、制動のクセの悪さは全路線一といえる。100km/hから70km/hに落とすのに300mほど必要になるのだ。

Pick up! 大井町～大森間の走り方

まずは発車してすぐの踏切で警笛を鳴らし、ボーナスを稼ごう。速度を95km/hあたりまで上げたら惰行に切り替え、残り距離430mになったらブレーキ８で速度を75km/hまで下げよう。あとは、60km/hで140m、50km/hで100m、40km/hで55mを心がけるべし。

Pick up! 蒲田～川崎間の走り方

定刻通りかそうでないかにかかわらず、この区間では必ず注意信号が点灯する。しかし、信号が出るからといって加速を怠ると到着が大幅に後れるぞ。発車したら速度を80km/hまで上げ、残り距離1780mあたりからブレーキ８※をかけよう。そうすればギリギリで注意信号を安全に通過できるのだ。悪路時の停車は、残り600mあたりからブレーキ８をかけて減速すること。残り160mでブレーキを緩めて調整しよう。

▶注意信号が出てもすぐに下げる必要はない。あせらずに減速すること。

品川～大井町　2096m	
残り1976m	隠し警笛（作業員・ボーナス２秒プラス）
構内進入速度75km/h	

大森～蒲田　1606m	
残り1602m	注意信号45km/h早着３秒以上９秒未満
残り1296m	非常信号＆ブレーキ早着９秒以上
残り1136m	イベント・踏切事故早着９秒以上
構内進入速度75km/h	

蒲田～川崎　2306m	
残り2010m	注意信号45km/h必ず発動する
残り640m	警笛鳴らせ 警笛監視区間始点
構内進入速度75km/h	

大井町～大森　1226m	
残り1202m	注意信号45km/h早着３秒以上
残り1183m	隠し警笛・踏切ボーナス２秒プラス
構内進入速度75km/h	

鶴見～新子安　2033m	
残り2010m	注意信号45km/h ダイヤ早着３秒以上９秒未満
残り920m	非常信号＆ブレーキ早着９秒以上
残り600m	イベント 踏切事故 早着９秒以上
構内進入速度75km/h	

川崎～鶴見　1848m	
残り1610m	注意信号45km/h（ダイヤ早着３秒以上）
残り683m	隠し警笛（橋梁通過・ボーナス２秒プラス）
構内進入速度75km/h	

新子安～東神奈川　1303m	
残り1210m	注意信号45km/h（ダイヤ早着３秒以上）
構内進入速度60km/h	

東神奈川～横浜　1181m	
残り810m	注意信号45km/h（ダイヤ早着３秒以上）
構内進入速度75km/h	

品川　大井町　大森　蒲田　川崎　鶴見　新子安　東神奈川　横浜

Pick up! どーしても踏切事故が見たい人へ

▲客に文句を言われようと、とにかく暴走！９秒以上早着だ。

ダイヤ早着９秒以上で発生する踏切事故。この路線では２回も発生するのだが、早着９秒のカベはかなり厳しい。そこで、フリーモードを使った踏切事故のおこし方を伝授しよう。品川を発車したら、大井町までは普通に走る。定刻通り、もしくは２秒以内の早着が望ましい。あとは、大井町を発車したらとにかくマスコンを最大にして大森駅に突っ込むのだ。ポイントは２駅めからオーバーランを狙うこと。最初からだと注意信号が点灯するからだ。

Pick up! 鶴見～新子安間の走り方

発車したら速度を95km/hまで上げ、惰行運転に移る。いったん上り勾配で速度が落ちるが、その後に下り勾配が待ちかまえているのでマスコンを操作する必要はない。残り550mあたりでブレーキ８をかけ、75km/hまで下げたらブレーキを緩めて調整すること。なお、この区間でも踏切事故が発生する。これまでに早着を重ねている人は注意。

※ブレーキの後の数字は、ブレーキの強さを示します。

 ©TAITO CORP. 1996,1998

山手線

東京の都心を周回する路線。使用するモハ205系は、クセがなく扱いやすい電車だ。逆に、この路線は区間距離にムラがあり、出発した途端にすぐ停車といった超短区間も存在する。駅停車中に、データ内の区間距離を確認しておくこと。

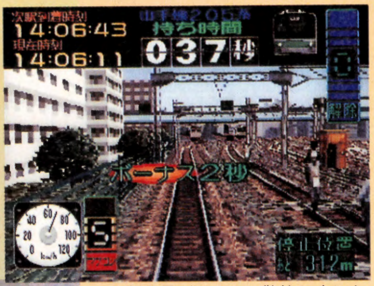
Pick up! 大崎～品川間の走り方

最短区間の次は、この路線で最長区間を走ることになる。区間距離が1900mあるので、速度を85km/hまで上げて惰行運転に移ろう。惰行しているうちに速度が80km/hに落ちるので、残り230mあたりからブレーキ8をかければ車両の制御が容易になるはずだ。晴天時のブレーキの目安を具体的に示しておくと、60Km/hで165m、50km/hで110m、40km/hで55mとなるのがちょうどよい。この数値になるように徐々にブレーキを緩めていこう。残り55mになったら、再びブレーキを7に入れ、25km/hで残り20mになるように減速する。この速度まで減速すれば、停車位置を操作するのは簡単なはずだ。

▲路線が長いので、十分加速してよい。悪天候時は100mほど手前から減速。

Pick up! 五反田～大崎間の走り方

この路線中、区間距離が最も短いので、必要以上に速度を上げる必要はない。早着しても次の区間で徐行信号を出してしまうと、大きな痛手となるからだ。65km/hまで加速したら、マスコンを切り惰行運転。残り距離180mあたりからブレーキ8で減速し、停車速度を調整しよう。なお、線路脇の作業員に警笛を鳴らし、ボーナスを取ることも忘れずに。



▲作業員が見えたら警笛を鳴らす。この路線では貴重なボーナスだ。

渋谷～恵比寿	1014m
構内進入速度75km/h	

恵比寿～目黒	1339m
残り750m	徐行予告 ダイヤ早着9秒以上
残り623m	隠し警笛・作業員 ボーナス2秒プラス
残り450m	徐行信号25km/h ダイヤ早着9秒以上
構内進入速度75km/h	

五反田～大崎	634m
残り610m	注意信号45km/h 早着3秒以上
残り350m	隠し警笛作業員 ボーナス2秒
構内進入速度75km/h	

目黒～五反田	864m
残り620m	注意信号45km/h 早着3秒以上 9秒未満
構内進入速度75km/h	

大崎～品川	1900m
残り1220m	注意信号45km/h 早着3秒以上9秒未満
残り750m	徐行予告 ダイヤ早着9秒以上
残り500m	徐行信号25km/h ダイヤ早着9秒以上
残り400m	徐行解除 徐行信号発動時
構内進入速度75km/h	

Pick up! 田町～浜松町間の走り方

速度を75km/hまで上げ、惰行に切り替える。残り220mになったらブレーキ8で減速しよう。あとは、大崎～品川間と同じでよい。ただし、悪天候の路線になっている場合は、80km/hまで加速して惰行運転に移ること。緩い左カーブが見えてきたら、ブレーキ8に入れて40km/hまで落とし、いったん緩めて25km/hで35m、10km/hで15mぐらいになるように調整しよう。

◀悪天候時は滑りやすいので、非常ブレーキでの停車も止むをえないかも…。

田町～浜松町	869m
残り620m	注意信号45km/h（ダイヤ早着3秒以上）
構内進入速度75km/h	

浜松町～新橋	859m
残り620m	注意信号45km/h（ダイヤ早着3秒以上）
構内進入速度75km/h	

品川～田町	1672m
残り1520m	注意信号45km/h早着 3秒以上9秒未満
残り750m	徐行予告 ダイヤ9秒以上早着
残り500m	徐行信号25km/h ダイヤ早着9秒以上
残り400m	徐行解除 徐行信号発動時
構内進入速度75km/h	

新橋～有楽町	895m
残り620m	注意信号45km/h（ダイヤ早着3秒以上）
構内進入速度75km/h	

有楽町～東京	703m
残り620m	注意信号45km/h（ダイヤ早着3秒以上）
構内進入速度75km/h	

渋谷　恵比寿　目黒　五反田　大崎　品川　田町　浜松町　新橋　有楽町　東京

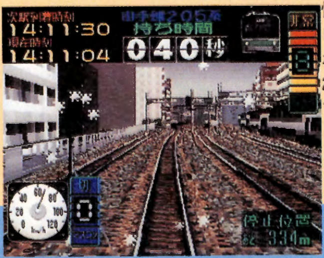
Pick up! 降雪時の走り方

降雪時の路線はブレーキが利きにくくなり、晴天時の感覚で停車しようとすると必ずオーバーランをおこしてしまう。そこで、降雪時の山手線のブレーキ操作を伝授しよう。速度が80km/hの場合残り400m、75km/hの場合残り380m、70km/hの場合残り350mからブレーキ8をかければ、速度20km/hで残り距離20m程度まで減速することができるぞ。これで晴天時のように停車調整が可能だ。

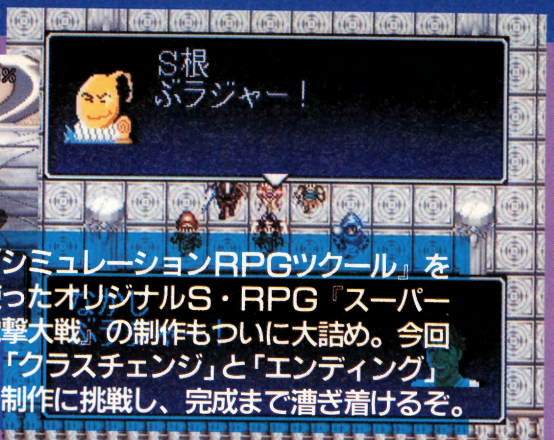
◀降雪時でも早めのブレーキングを心がければ、このとおり！

Pick up! 浜松町～新橋間の走り方

この区間の特徴は、他の駅に比べてホームの距離が短いこと。他の駅が220mなのに対し、新橋駅は215mと5m短いのだ。たかが5mと思いきや、この5mが停車の際に大きな影響を及ぼすのだ。そこでコツだが、まずは速度を75km/hまで上げる。惰行運転に移ったら、残り245mからブレーキ8をかける。タイミングとしてはホームに入る直前。20km/hで残り距離が20m、10km/hで7mに減速できれば停車できるぞ。



◀降雪時は残り約350mからブレーキ8。写真の位置からかけ始めるのがコツ。



シミュレーションRPGツクール

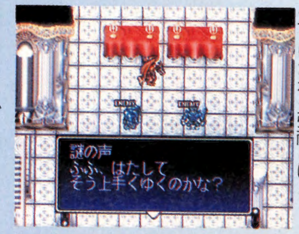
『シミュレーションRPGツクール』を使ったオリジナルS・RPG『スーパー電撃大戦』の制作もついに大詰め。今回は「クラスチェンジ」と「エンディング」の制作に挑戦し、完成まで漕ぎ着けるぞ。

●セガサターン ●発売中 ●5,800円 ●アスキー ●ETC

© 1998 ASCII Corp./Pegasus Japan Corp.

ついに始まる、最後の挑戦!!

『ツクール』が発売されてからはや1カ月あまり。読者のみんなも、オリジナルゲーム制作を楽しんでいるだろうか？　我が電セガ編集部でも、『スーパー電撃大戦』制作の最後のツメともいうべき、「クラスチェンジ」と「エンディング」の制作に取り組んでいる最中なのだ。今回で、『スパ電』はひとまず完成。勇者ハセガーの物語がどのように終息するのか？　それはキミ自身の目で確かめてくれ。



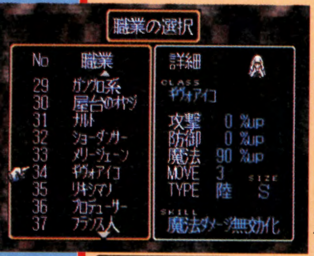
◀ついに、オリジナルゲーム『スーパー電撃大戦』が完成。ハセガーの長き冒険の最後に立ちはだかる強敵とは!?

挑戦その1 クラスチェンジを作る

近頃のS・RPGでは主流となったクラスチェンジのシステム。なんと『ツクール』では、このクラスチェンジも簡単に組み込むことができるのだ。そこで今回は、このクラスチェンジのシステムを使い、ハセガーが2つの職業にクラスチェンジできるようにしてみた。なお、物語の舞台が電セガ編集部なので怪しげな職業を作っているが、ファンタジー世界の職業でももちろん可能。たとえば見習い魔法使い→魔法使い→大魔法使いといったふうに職業名を考えていけばいいのだ。

❶職業を作る

作成したキャラクターをクラスチェンジ可能にするためには、まず以前紹介したような手順でたくさんの職業を作っておこう。1つのクラスチェンジ表には、最大7つの職業を入れられるのだ。複数のキャラがそれぞれ異なるクラスチェンジをすれば、それだけ多数の職業が必要になる。最初は各キャラが、A→B→Cという風にクラスチェンジできるよう、それぞれに3種類ぐらいずつ職業を作っておけばいいだろう。



◀思いついた職業を、片っ端から登録しておくのも一つの手だ。

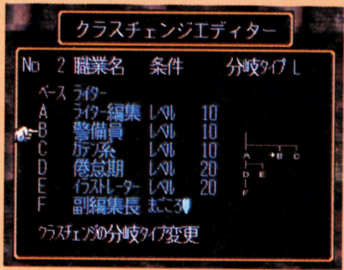
注意！ クラスチェンジは編成画面で

実は、クラスチェンジはマップクリア後の編成画面でしか行えないのだ。アイテムを使用したクラスチェンジも同様で、アイテムを入手しても、すぐにクラスチェンジできるわけではない。マップをクリアしたら、編成画面を呼び出し、クラスチェンジ可能なキャラを確認しておこう。なお、1度クラスチェンジしたキャラは、2度と元の職業に戻ることはできない。

▲部隊編成の画面。クラスチェンジしたいキャラにカーソルを合わせ、メニューを開けばOK。

❷クラスチェンジ表を作る

次にクラスチェンジ表を作り、どのようにクラスチェンジしていくかを決定する。上級職に7段階転職できるものもあれば、先に進むにしたがって分岐するタイプもある。クラスチェンジ表は16タイプあるので、職業の系統を考えて、最も適したものを選ぶこと。なお、上位の職業にはなにかしらメリットをつけて差別化しよう。攻撃・防御・魔法の修正値を少しずつ上げたり、先制攻撃や2回攻撃などの特性をつけてクラスチェンジの必然性を持たせるのだ。

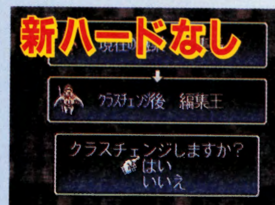


▲クラスチェンジの条件はレベルとアイテムの2種類から選べる。条件をアイテムに設定すれば、隠しクラスみたいなものも作れる。

Test Play ハセガーついに転職(クラスチェンジ)!? 原因は新ハード？

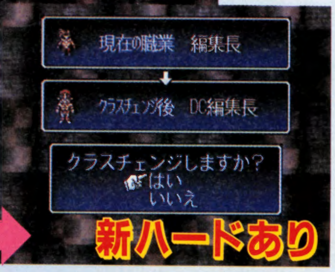
前回入手した謎のアイテム「新ハード」。実はコレ、「編集長」ハセガーが「電撃ドリームキャスト編集長」になるためのクラスチェンジアイテムだったのだ!!　これで現実より一足お先に電撃ドリームキャストの編集長になれるってわけだ。ハセガーの職業名が「DC編集長」に変わり、グラフィックや攻撃力がさらにパワーアップしたぞ！

新ハードなし



◀「編集王」にクラスチェンジ！　しかし、どこかで聞いたようなヒビキだ……。

◀これが前回までのハセガー。このままでも強力なことは確かなのだが……。



新ハードあり

▶新ハードのおかげで、「DC編集長」にクラスチェンジしたぞ！

匠の技 分岐のあるクラスチェンジ表を使い、一見飛躍的に修正値が上がるものの、その後クラスチェンジできないルートや、使えなさそうな職業に強力な隠しクラスを用意したルートを作ってみよう。プレイヤーにどうクラスチェンジするのか悩ませるようなゲームを目指せ！

挑戦その2 エンディングを作る

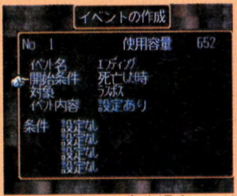
いよいよ物語の締めくくりとなるエンディングを作る。『ツクール』には、最終マップをクリアした際に流れるスタッフロールが用意されているが、これだけではあまりにも味気ない。そこでイベント作成機能を使い、最終マップのボスを倒した後にエンディングイベントが発生するようにしてみた。ただし、キャラをマップから移動させることはできないので、会話を使って作るのだ。

❶最終MAPを作る

前々回紹介した要領でいくつかマップを作り、その中から最終MAPを選ぶ。マップを決定したら、「NEXT MAP」を、「エンディング」に設定するだけでOK。これで、マップクリア時に自動的にスタッフロールが流れるようになるのだ。

❷エンディングイベントを作る

まず、イベントの発生条件を特定キャラの死亡に設定する。通常はすべての敵を倒すことでマップクリアになるのだが、この設定で最終MAPのボスを倒した際にイベントが発生するようになるのだ。あとは、考えたストーリーに沿ってメッセージを作成していけばよい。イベント作成に、画面の色を変えたり、テロップを流したりする機能が付いているので、これらを利用すれば特殊な演出も可能。たとえば、会話の後に画面の色を変え、モノローグ風にテロップを流すと後日談っぽくなる。



▲メッセージを書く場合、フキダシの文章とナレーションの文章をうまく使い分けよう。

注意! エンディングに使用するのは最終MAP

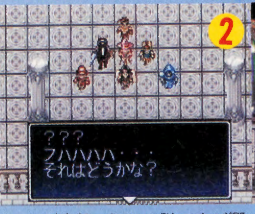
『ツクール』では、システムの都合上、イベント中に使用MAP以外の場所へキャラを移動させることができないのだ。したがって、エンディングに使えるのは、最終MAPのみ。フキダシやテロップを効果的に使い、エンディングイベントを作成しよう。

◀最終MAPは、この画面で簡単に変更できるぞ。

Test Play ハセガーの英雄サーガここに終焉……。

時には鬼のような印刷所からの催促の電話に立ち向かい、またある時には東の空に昇る黄色い太陽に思いっきり叫んでみたりと、てんやわんやでスットコドッコイな冒険を繰り広げてきたハセガーとその下僕たち。そして今、「コウリョー」を目前に、彼らは最後の試練に対峙しているのだった…。なんと、約束の地を間近に控え安心しきっていたハセガーたちに、突如現れたインターネットの×××画像が襲いかかってきたのだ。普段はストイックな生活を送っている編集部のジェントルメンといえども、徹夜続きで煩悩の塊と化した頭脳では抵抗するすべもなかった。恐るべき難敵にたじろぐハセガー。しかも、総崩れとなったパーティに追い打ちをかけるかのごとく、高笑いと共に謎の人物が姿を現す。はたして謎の人物の正体は？ 絶体絶命の状況に追い込まれたハセガーたちに勝機はあるのか!? こうして最終決戦の火蓋が切って落とされる…。

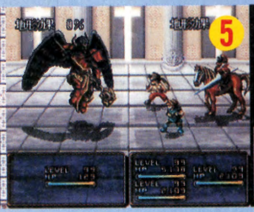
▲つ、ついに「コウリョー」が目前に！ 高まる期待に興奮を隠せないハセガーと仲間たち。



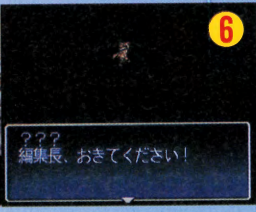
▲だが突然、辺りに謎の声が響きわたる。いよいよ最後のボスが登場するのだろうか!?

▲彼の名は「サターンマジン」。電撃セガサターンの発売を妨害しようとする悪い魔神だ。

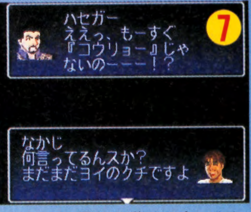
▲ヤツを倒せばコウリョーにたどり着ける！ ハセガーの激励に、仲間たちは立ち上がる!!



▲最後の敵だけに、繰り出す攻撃もかなり強力。みんなの力を合わせて立ち向かうのだ！



▲サターンマジンを倒したことで、ハセガーたちを阻む者はいなくなった。しかし、その時…。



▲なんと最後は夢オチ！ また、ハセガーのコウリョウへの長き道のりが始まった…。

電撃レビュー 番外編

今回は電撃レビュー番外編と銘打って、『スーパー電撃大戦』をレビューする。レビューをするのはこの2人。新進気鋭のレビュアーたちが、完成したばかりのこのゲームを斬る！

スーパー電撃大戦

●発売無理 ●非売品
●電セガ編集部 ●S・RPG

▲編集の裏に隠されたさまざまな試練に、勇者ハセガーが果敢に立ち向かうのだ！

約束の聖地「コウリョー」を探し求め、主人公ハセガーとその仲間たちが数々の戦いを繰り広げる2Dフィールド型S・RPG。クラスチェンジによる再就職制を導入し、怪しげな横文字系職業への転職が可能に！

さとうまこと（仮）

制作に絵描きとして参加。文章よりドット打ちが上達しているライター。

これが編集部の実態だ！

最近のS・RPGにしては珍しいくらいシンプルな作りですな。舞台や登場人物に関する着想はおもしろいけど、全3面しかない戦闘マップの少なさはどうかと思う。『ツクール』ではショップや宿屋のイベントだって作れるのに、それを生かしきってなかったし…。あと、次回はぜひ女性キャラを増やして、ギャルパーティを編成できるようにしてほしいな。まあ、これは編集部に女の子が少ないので仕方がないか…。そこで、『2』のキャラとして編集部に就職してくれる女の子募集中で～す。…ってゆーか、その前に『2』作れるの？

カロリーオフ・田中

この記事の担当編集。ゲームには「寝袋編集」として登場。

この出会いはバニング!?

げ、完全な内輪ネタ。しかも、最後は夢落ち。いまどき、同人誌でも見かけませんよ、こんなおバカなストーリーは…。でも、難易度調整の失敗かも知れませんが、異常に難しくなった後半面で仲間がバタバタ倒れていくさまに、妙なリアリティあり。校了前の編集部をよく表現できている。それに、キャラクターのドット絵も現実の人物と怖いくらい似ているし。ぜひ、バックナンバーで確認してみることをお勧め。こう考えてみると、毎回ドタバタ劇を繰り返している、ウチの編集部って、ゲームのストーリーにしやすいのかも？

目指せ1000万円! キミの作ったゲームを、アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテストに応募しよう！ グランプリ賞金はなんと1000万円!! 作品を応募するためには、コンテスト事務局に応募要綱を請求する必要がある。詳細は『ツクール』の広告を見るべし！

月刊 WARP TIMES ワープタイムズ

オモシロ宣言見てもらえました？

タイトルキング

飯野賢治・責任編集
（略してタイキン）

ふくすけくん

ふくすけくんEX

今月のお題

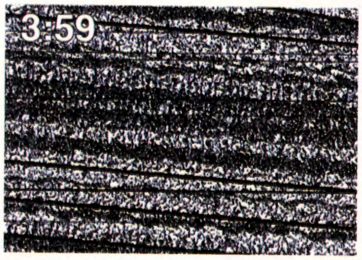
前回に引き続き、ロウコスト・ハイパフォーマンスの1ページ版をお届け。ポイント制が始動したタイキン、好評のストーキングNOW、緊急コメントなど、今回も見所いっぱい！

6代目キングは山田真弘くんに決定！

さてさて今回のキングは、珍しくシリアスなタイトルに決定。いつもとは雰囲気の違う、かなり奥の深いゲームができた………はずですよね？

これが「砂の嵐」のシステムだ！

本作のキャッチコピーは「あなたの想像力刺激します」。システムは簡単で、テレビ放送終了後に流れる、あの「ザーッ」という画面に似た「砂嵐画面」を眺めるだけ。プレイヤーはその画面から、自分なりのゲームを想像し、創り出していくのだ。リアルタイムで進行するので、深夜限定プレイで夜更かしにも最適だ。ちなみに「ソフトがなくてもできんべ！」という悲しい事実は、この際不問にしよう。



ポイント制始動！

お知らせしていたとおり、今回からポイントランキング制が導入されました。以後、1位は10ポイント、2位は9ポイント…というように加算されていきます。

1	山田真弘くん	12ポイント
2	高木淳くん	9ポイント
3	松下健一くん	8ポイント
4	川崎草くん	7ポイント
5	南條峰巨くん	6ポイント

タイキンルール・タイキンルール・タイキンルール・タイキンルール

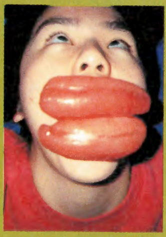
アナタの考えたゲームタイトルを飯野賢治氏が審査、上位10作品をチャートにします。ネタのジャンルは問いません。1位の作品には、電セガ謹製のゲーム画面をプレゼント！

順位	ゲームタイトル	メーカー・ジャンル	発売日
1	砂の嵐 （埼玉県／山田真弘）	日本放送教会 環境ソフト	放送終了後
2	THE整体師～悪の花道編～ （大分県／高木淳） 鍼治療を使った自己啓発ソフト。脳医学から宇宙論まで、耳よりヨタ情報で開眼！	双子山 洗脳テキスト	未定
3	頭文字D （埼玉県／松下健一） チビッ子に人気のD（ドラ○もん）がなんとなく登場。べつに峠を攻めるわけではない。	ドラ愛好会 パチモンACT	98年12月
4	爺の宿直 2 （鹿児島県／川崎草） 宿直当番のお爺さんが遭遇する惨劇の一夜。野球中継をみていたお爺さんの背後に…。	ワプ～ リアルタイムAVG	不評発売中
5	ROOMMATEX～マサ斎藤～ （大阪府／南條峰巨） 最初は日常会話も満足にできないマサが、キミの言語教育で心を開き始め…。	ベータカム・ポリス 会話SLG	未定
6	ほんとうはつくった怖い話 （青森県／スネーク） 怖いけど作りもんだろうがコラ！　制作現場の真実を綴った稲川淳二糾弾ソフト。	三歳ムック サウンドノベル	未定
7	テポドンキャッチャー （東京都／北の使者） 上空を滑空するテポドンを迎撃せよ！　弾頭の中には総書記の映画コレクションが…。	NORAD 戦略ACT	未定
8	毒婦大爆笑'98 （東京都／ちゅう） 事件の陰に女あり。今話題のあの事件が早速ゲーム化！　不謹慎な高笑いが聞こえる…。	ワカヤマ 保険金詐欺AVG	起訴後
9	気前～ススキノ・イルミネーション～ （埼玉県／山田真弘） ビシバシおごって好感度アップ！　あん？会話だあ？　女釣るときゃマネーっすよ。	ハドチャン 銭ゲバ恋愛SLG	北上中
10	ヒット・ザ・矯正ブラ （岡山県／猛毒EX） 矯正ブラジャー（上げて寄せるやつ）を売る下着メーカーを潰せ！　金返せコノヤロウ！	ガザ地区 ダイビングAVG	発禁

ボライト編集ヤスが行く ストー・キングNOW！ 第6回

今回のターゲットは、企画・営業部の菅谷千陽さん。新入社員の子です。

どぅも、すがやちはるでぇす。'80年生まれの18歳でぇす。新宿生まれの横浜育ちでぇす。入社は今年の7月末で、飯野のアシスタントを担当してますぅ。明太子が大好物で、いつもこんなこともしてますぅ。チビッ子のみんなはマネしちゃだめですよぉ。



◀こんな生き恥を晒してますが、ほんとはかわいい娘です。

企画・営業部からコミュニケ発表！

こんにちは。ゲーム業界の紅夜叉こと、ワープ広報の立澤です。『D2』の発売が延期されてがっかりしているみんな、落ち込まないで！　そのぶん、この「電撃セガサターン」でおもしろい記事がもっと読めるはず！（だよねぇ、ヤス！）。新しいシナリオではローラが……おっとこれ以上は秘密。お楽しみは後ってことね！　それじゃ、アディオス！

◀試合後、睨みをきかせて再戦をアピール。（冗談です）

今号の寸止め　圏外

エロネタじゃないけど、おもしろいので掲載。

常連の南條くんから、新コーナー案を送ってもらいました。題して「今月の暴言」。暴言では業界に敵ナシの（？）飯野氏に、コーナー化を申請中です。次号以降をお楽しみに。

<投稿例>
●使い捨てですか、藤○弘　　暴言度40%
●プレ○テなら『VF3』の移植・完全再現なんか余裕じゃないの？　　暴言度200%

おはがき待ってまシュ！

当コーナーでは、みなさんからの投稿を募集しています。タイキンなどのミネソタ否、文字ネタはもちろん、ワープ作品のキャライラストなど“絵”に関するはがきの採用率は非常に高いです。それから『D2』発売延期に対するご意見、ご感想、ご指導、ご鞭撻なども送ってくれるとうれしいです。

あて先

〒101-8305
東京都千代田区
神田駿河台1－8
電撃セガサターン編集部
「ワープタイムズ」係

スミにはおけない話

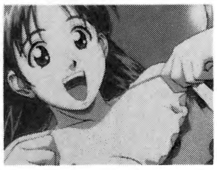
やっぱりワープでも流行ってるらしいです、「メタルギアソリッド」。CG部のほとんど全員が、ソリッドスネーク化している模様で、開発に支障がでるほど（ウソです）。しかし、広報の立澤さんが注目しているタイトルはちと違います。同じコナミでも「ビシバシスペシャル」らしい。理由を尋ねてみると、「ビシバシ隊がねぇ、隊員がねぇ、フフフ…」と含み笑いで即答。やっぱり、あの時のこと忘れてなかったんだこの人……。背筋が寒くなる担当のヤスでした。

※この物語はフィクションです。

電★セ★ガ ウラワザ 情報局

ドリキャスのタイトルが増えてきましたが…

いやぁ新基盤のナオミも発表され、ドリキャスのタイトルも続々と増えてきた今日この頃ですが、サターンだってウラワザの数は負けてません(って当たり前だけど)。てなわけで、今回は『カプジェネ』や『神宮寺〜』など、ちょっと懐かしいタイトルのウラワザを集めてみました。



今回のベストショット

◀このふくらみ♡　将来が楽しみですな！「お嬢様〜」より。

S級ウラワザ 10,000円分のおもちゃ券	A級ウラワザ 8,000円分のおもちゃ券
B級ウラワザ 3,000円分のおもちゃ券	C級ウラワザ 1,000円分のおもちゃ券

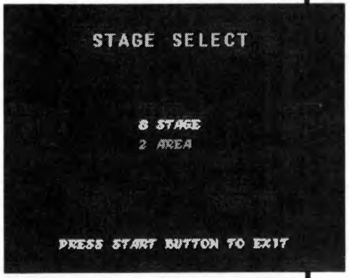
カプコンジェネレーション〜第2集 魔界と騎士〜

●ステージセレクト

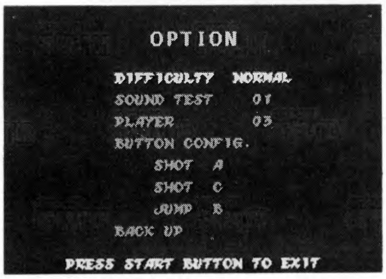
2Pでコマンド入力

まず、1Pと2P両方にコントローラーをつなげてソフトを立ち上げよう。そしてゲームセレクトで「超魔界村」を選択。次にオプション画面に入り、2Pのコントローラーで Ⓛ+Ⓡ+Ⓧ を押しながら、1PのⓍを押す。するとステージセレクトが可能になるので、ステージとエリアを選んで、オプション画面から抜けよう。あとはゲームをスタートさせれば、いきなり選んだステージから始めることができるぞ（リセットしない限りずっとウラワザは有効）。

<秋田県　石山達郎くん>



▶オプション画面でコマンドを入力。成功すると……。
▼ステージとエリアを自由に選べるようになるのだ。



探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

●㊙パスワードを公開①

◀タイトル画面で右記のどれかのパスワードを入力しよう。

▼キャラがディフォルメになっている特別編もイケてる。

〜ミニゲーム編〜

以下のパスワードをで入力するとさまざまなミニゲームを遊べるぞ。また、開発チームからのメッセージもあるぞ。

●ＤＡＴＡ…全10問の「御苑洋子」クイズが遊べる。
●ＫＥＲＡ…全10問の「神宮寺三郎」クイズが遊べる。
●ＵＭＹＫ…全20問の「夢の終わりに」クイズが遊べるようになる。
●ＷＥＳＴ…全10問の「熊野参造」クイズが遊べる。
●ＹＴＪＮ…「謎の事件簿〜神宮寺三郎　特別編〜」が遊べるようになる。

＜静岡県　岡田聖美くん＞

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

●㊙パスワードを公開②

〜プロフィール編〜

以下のパスワードを入力すると、ゲーム中に登場するキャラのプロフィールが見ることができるぞ。

●ＤＧＨＶ…サト、福岡
●ＩＮＴＲ…藤沢、涼子、杉村
●ＩＳＮＣ…由香、野田、石塚
●ＳＯＱＧ…三橋、村井、恵
●ＳＰＤＳ…三浦、室岡、斎藤
●ＳＰＲＣ…久保、北川、山田、山岸
●ＴＩＧＳ…益田、神谷、大森、川島
●ＢＥＳＴ…神宮寺、洋子、熊野、美貴　●ＭＣＤＰ…由香の父親、母親、石田、薫　●ＱＥＧＫ…白川、めぐみ、麗香、誠と知恵　●ＳＡＩＬ…かすみ、まなみ、三好、小林　●ＤＯＫＣ…真紀子、あざみのママ、土田、長岡

＜静岡県　岡田聖美くん＞

▲プロフィールは全部で20人分ある。本編をプレイする前に見ておくといいかも？

▲プロフィール内容は年齢や職業はもちろんのこと、詳しい経歴や性格まで見られる。

カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～

●パワーアップコマンド～その1～

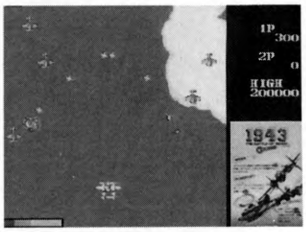
ステージごとに入力

「1943」で、各ラウンドのスタート時に以下のコマンドを入力しておくと、武器がいきなりパワーアップした状態で始められるぞ（①は1Ｐ、②は2Ｐのコマンド）。

●ラウンド1…①✚下、②Ⓐ
●ラウンド2…①Ⓐ、②Ⓑ
●ラウンド3…①✚右上＋Ⓐ＋Ⓑ、②✚下＋Ⓑ
●ラウンド4…①✚左下＋Ⓑ、②✚左上
●ラウンド5…①Ⓐ、②✚上
●ラウンド6…①✚左、②✚右＋Ⓑ
●ラウンド7…①✚左上、②✚下
●ラウンド8…①✚左＋Ⓐ＋Ⓑ、②Ⓐ＋Ⓑ

＜編集部情報＞

▲コマンドは攻撃目標が表示される前から、自機の宙返りが終わるまで入力すること。



▲うまくいけば、決められたパワーアップショットが装備された状態で始められる。

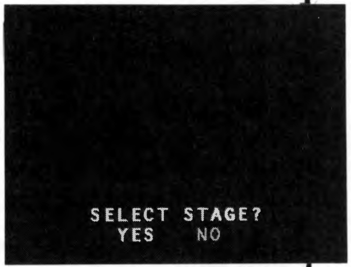
カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～

●パワーアップコマンド～その2～

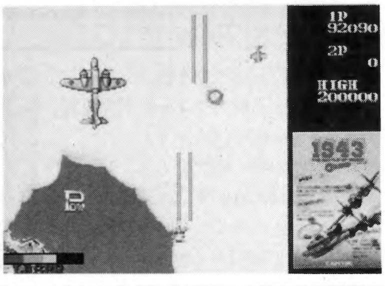
入力は正確に

●ラウンド9…①、②✚右下＋Ⓐ＋Ⓑ
●ラウンド10…①✚右上＋Ⓑ、②＊右下
●ラウンド11…①✚左上、②＊右＋Ⓐ
●ラウンド12…✚右＋Ⓐ＋Ⓑ、②✚右上＋Ⓐ＋Ⓑ
●ラウンド13…①✚上、②✚下
●ラウンド14…①✚左上＋Ⓐ＋Ⓑ、②✚右＋Ⓐ＋Ⓑ
●ラウンド15…①✚右下＋Ⓐ、②✚左下＋Ⓐ
●ラウンド16…①✚右＋Ⓐ②✚左

＜編集部情報＞



▶ステージセレクトを使った場合は使えないので注意。



▼レーザーが時間無制限に撃てる。はっきりいって最強！

お嬢様特急

●携帯電話で遊べる

携帯電話のコマンドで「117」に電話すると時報が、「177」にかけると天気予報が聞ける。また、「052-773-7083」に電話するとメディアワークスにつながる。しかし、すぐに電話を切られてしまうのだ。

＜東京都　村山雄太くん＞

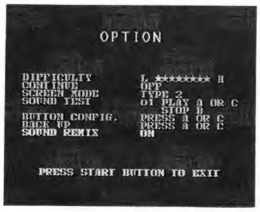
◀「ゲームに対する質問には答えられません」と言われる。

カプコンジェネレーション〜第1集 撃墜王の時代〜

●新たなサウンドが出現

まずオプションでコンティニューをオフにして、とにかく規定面数（1942…16面、1943…8面、1943改…5面）まで進もう。すると、オプションに新たな項目が増え、リミックスバージョンの音楽が聞けるようになる。

＜千葉県　豊田尚樹くん＞



◀セーブしておかないとやり直すことになるので注意。

ブラックマトリクス

●お得な技を2つ

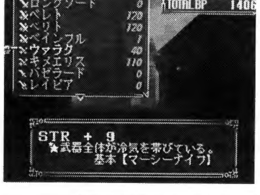
●すぐに戦闘配置画面を出す

戦闘が始まる前のフィールドを見回す画面でⓇ+Ⓛ+Ⓢを押す。

●カーソルが早く動かせる

儀式や装備の画面でⓏを押すと下へ、Ⓨを押すと上に早くカーソルが動く。

＜秋田県　富田良樹くん＞



◀これでスムーズに装備の切り換えができる。

ウラワザ募集中

「電撃セガサターン」編集部では、あなたの見つけたウラワザを募集しています。ソフト名とウラワザの手順を詳しく書いて、ハガキでご応募下さい。採用された方にはランク（P147参照）に応じて、おもちゃ券をプレゼントします。皆様からのたくさんのご応募をお待ちしております。住所、氏名、電話番号は忘れずに書いて下さい。

あて先

〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館　㈱メディアワークス
電撃セガサターン「電セガウラワザ情報局」係

★電セガウラワザ情報局

ウラワザデータベース ジャンル別

対戦ゲームでなかなか友達（CPU）に勝てないという人は、このページのウラワザを活用してパワーアップしよう！　それではFTG編ア行スタート!!

素人ゲーマー日記……まつながあやこ

最近のお気に入り♥ それは『なんバト』♥ ネットゲームです♪ インターネットができる環境の人は、行ってハマってね〜♥

http://nanbato.hi-ho.ne.jp/

FTG編

ア

（前号からの続き）

ヴァンパイアセイヴァー

カプコン

●朧ビシャモン

ノーミス、ノーコンテニューで(オートガードや2P対戦は不可)、なおかつ下の表の規定技によるフィニッシュを最終ボスまでに2回以上決める。すると、最終ボスを倒した後に朧ビシャモンが登場する。この朧ビシャモンを倒した後、キャラ選択画面でビシャモンに合わせⓁを押しながらⓅかⓀを押すと使用可能になる。

使用キャラ	規定EX技
ジェダ	プロヴァ=ディ=セルヴォ
バレッタ	ビューティフルメモリー
キュービ	＋B
リリ	グルーミーパペットショウ
デミトリ	ミッドナイトプレジャー
モリガン	ダークネスイリュージョン
アナカリス	ファラオサルベーション
	ファラオデコレーション
ビクトル	ゲルデンハイム3
ザベル	ヘルダンク
レイレイ	中華弾
ガロン	モーメントスライス
フェリシア	プリーズヘルプミー
オルバス	アクアスプレッド
サスカッチ	ビッグスレッジ
ビシャモン	晒首さらし
ドノヴァン	チェンジジイモータル
パイロン	コスモディスラプション
フォボス	ファイナルガーディアンβ
シャドウ	変身しているキャラの使用技
ダークガロン	モーメントスライス
ハンター版フォボス	ファイナルガーディアンβ

●ハンター版フォボス使用法

キャラ選択画面でカーソルを「フォボス」に合わせ、Ⓛを押しながらⓅかⓀで決定。

ヴァンパイアハンター

カプコン

●おまけモード出現

まず、タイトル画面でオプションを選び、オプションの「CONFIGURATION」にカーソルを合わせ、Ⓑ、Ⓧ、✚下、Ⓐ、Ⓨとすばやく入力する。成功すると、オプションに「APPENDIX」の項目が追加され、オープニングのデモをヴァンパイアのデモに変えたり、キャラや背景の色変更、ラウンド数の変更などが設定できる(詳細は下を参照)。

◆TURBO…ターボモードの設定(ON、OFF、FREE SELECTの3タイプ)。

◆AUTO GUARD……オートガード設定(OFF、FREE SELECTの2つ)。

◆MAX ROUND……対戦時の最大ラウンド数を設定（1ラウンド、3ラウンド、5ラウンドの3タイプ)。

◆BGM……ゲーム中のBGMの設定(HUNTER、CLASSIC、RANDOMの3タイプ)。

◆SCENERY……ゲーム中の背景のカラー設定（HUNTER、CLASSIC、RANDOMの3タイプ)。

◆BGM TEST……ゲーム中のBGMを聞くことができる。

◆CPU COLOR……アーケードモードのCPUキャラクターカラーを設定（HUNTER、CLASSIC、RANDOMの3タイプ)。

◆ANIMATION……アニメパターンをFULLとCUTの2種類から設定（CUTは通常のアニメパターン。FULLを選んだ場合は、同キャラ対戦に限ってアーケード版と同じパターン数になる)。

●アナカリス隠し勝利ポーズ

CPU戦でアナカリスを使って最終ボスのパイロンと闘い、2本目にEX必殺技でKOする。すると、アナカリスの周辺に従者や王妃が出現する。

●サスカッチ隠し勝利ポーズ

勝利ポーズをとる時に、✚上とキックボタン3つを押し続けると、自慢げなポーズをとるようになる。

●モリガン隠し勝利ポーズ

勝利ポーズをとる時、パンチボタン3つかキックボタン3つを押し続ける。

●オルバス隠しEX必殺技

ヴァンパイアカラー（キャラ選択時に強キックカスで決定）のオルバスを選択した場合のみ、✚下、下+パンチと入力するとEX必殺技のダイレクトシザースを出すことができるようになる。

●キャラクターの隠しカラー

キャラクター選択時、またはオートガートの有無の決定時に弱パンチ+中キックを約1秒間押し続ける。成功すると、キャラが8色目のカラーになる。

●超高速モード

オプションモード画面で「TURBO SPEED」にカーソルを合わせ、Ⓧ、Ⓧ、✚右、Ⓐ、Ⓩとすばやく入力する。すると、スピード表示の★マークを8個まで増やすことができる。

●モリガン隠しダッシュ

弱キックを押したまま、✚左、左、または右、右と入力すると、通常のダッシュとは異なり、垂直気味の角度でダッシュする。この時、2回目の✚入力を入れっぱなしにしておくと、画面外まで飛んでいく。なお、弱キックを離せば、再び斜め上へダッシュさせることができる。

●FTG編ア行次号に続く

実はまっつはスゴイ奴!?

先日のAMショーテクモブースでのこと。SS版の攻略チームだったまっつが『デドアラ＋＋』で怒涛の連チャン開始。それを見ていた板垣サン（開発の一番エライ人）が乱入してすごい闘いになっちゃったのだ。さらにそこへ某アーケード専門誌の攻略班まで入り乱れるわで大騒ぎ。（続く）

でもいまはタダのサーモンハンター

でも、なんだかんだでまっつが一番強かった。板垣サンからも「彼はシステムを理解して戦っている」とお墨付きを頂いたのでした。後から他のライターに聞いたんだけど、新宿で『バーチャ3』百人抜きしたのは、まっつだけだそうだ。……まっつよ、サーモンなんか書いてる場合か!?（S根）

ちょっとおシャマな読者ページ

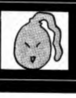
サーモンハンティング 豊作

誇り高きサーモンハンターたち

みなさん、どうだろうか。この夏はどうだったか？ ドッキドキの夏を過ごせただろうか。それとも、しょぼしょぼしょんぼりルドルフな夏だっただろうか。ワタシは後者のしょぼしょぼい夏だった。その上、コンタクトを付けっぱなしだったのでオメメもしょぼ～ん。

まっつ　大宮市在住の田舎者ライター。最近『ソウルキャリバー』にハマっている。ドリキャスに参入しょうよ、ナム子ちゃん。

パ大西　セガCSプロモーション部の人。年齢のわりにはかなり若く見える。入社してから8年も経つのに新入社員みたい（失礼）。


S根　空飛ぶサモハン担当編集エアリアルS根。楽しみだったメタル○アもクリアしてしまい、ちょっと魂、抜け気味。

お便りコーナー

今月のテーマ　サモハンの今後II

どーもこんちは！ ヨコシマな読者ページ、サーモンハンティング豊作を、影で操っているつもりが逆に操られている、悲しきモグラ人間こと、まっつです。

ドリキャスが発表されて、もう約5カ月。それに伴い、この雑誌が「電撃ドリームキャスト」となる日が刻々と近づいてきています。それはイコール、我がサーモンハンティング豊作が消滅するか、リニューアルされるか（どっちも同じような気も）の瀬戸際……。つまり運命の日なのであります！ そして、贈り物はやっぱりアリカなのです（←意味無し）!! まぁ、ここまで来たら騒いでもしょうがないでしょう。……なるようになる！ **れっといっとびぃ**の精神で、審判の日を乗り切ろうじゃあーりませんか？ くぅぅぅ!! 乗り切りてぇなぁ、おい！ 乗り切って、海の幸をたらふく喰いてぇよなぁ！ 辰宮梅夫（←間違い）並にっ!!

まぁさっきも書いたように「れっといっとびぃ」です。ここは運を天に任せて、ワシらはワシらのお仕事をしましょう。

っていうことで、今回のお便りコーナーも、サーモン家の当分の課題「サモハンの今後II」をテーマに、ズンドコズンドコ進んでいきます。

雑誌の名前が変わるってホントですか？ たとえホントだとしても、メンバー構成とかは変えないで欲しいです。特にサモハンは。
14才　女性

メンバーは、ほとんど変わらないと思うよ。わかんないけど。サモハンのメンバーもおそらく…。だといいんだけどね（なんかハイサワーのCMみたいだな）。

読者ページのハシラのトコロだけは残して下さい。あと、誌名が変わるなら、それに合わせてカラーページを!!
男性　22才

ハシラのトコロだけ、ですか………。だはは。まぁこう見えても、サモハンは読者ページ界の**北京ダック**目指してますからね。いやマジで。たはは…（涙）。

ウラワザえもんとサモハンはない方がいい。単にマニアの集まりで面白くない。電プレのDPSは最高にいいのに。
男性　16才

サモはともかく（オイオイ）、ウラワザえもんを悪く言うとボクちゃんが許さないぞ（誰だよ）！ オレ的にかなりイケてるマンガだと思うんだけどなぁ。読者人気もかなり高いみたいだし。それと、マニアック度については、どちらかというとDPSの方が上なんじゃないか？ お兄さんはそう思うぞ。まぁ、あくまで個人的な意見だがな！ ザッハッハッハ！

「電ドリ」になっても、サモハンはサモハンのままでいて下さい。
男性　26才

……なんか、都会のコンクリートジャングルの片隅にひっそりと息づく、かわいい**コロボックルちゃん**を見つけたような…。そんな麗らかな春の昼下がりでした（意味不明）。心にしみます。

サモハンスペシャルが見たい
男性　14才

いいねぇ、サモハンスペシャル！ 何なのでしょうか、一体全体！ ひょっとするとパロスペシャルの仲間でしょうか。まぁ、たぶんページを増やしたサモハン特集を見たい、ってトコなんでしょうけど。……あ、わかった!! もしかして、**パロスペシャル**の仲間なのでは!?………… 2回言うな、ってか。

サモハンがなくなっても、「まっつ」は残すべきだと思う。
男性　16才

うう、なんともうれしいお言葉。ありがとうごぜえやす。今後もぜひごひいきに！ ……言っておくけど、これらの読者の声は、サクラじゃありません。本当に書いてあったモノです。あしからず（なんかよけいウソっぽくなったような気がする）。

まぁ、信じる信じないはともかくとして、サモハンが続く限り精一杯やろう、と決心だけはしているつもりので、これからもこの読者ページを暖かく見守ってやって下さいネ。なんか、気付いたトコロやご意見、要望、さみしん棒などはアンケートハガキとかに書いてみて下さい。全部目通してますからね。

まっつの FAVORITE ハガキ

▶大阪府　塔

えーと、あれはゴミです。そんなことよりも、大西さんの似顔絵が良すぎてツボです。

復活！ ちょっとイイ話　電撃だけの特権だぜ！

憧れの「電撃姫」が恥ずかしくて買えない、シャイなあんちくしょうに朗報！ 本誌VOL.28の最後のほうの広告を見てみなさい！ なんと、ギャルーの柔肌＆ぴちく倉庫がちょっくら見えているのだ!! シャイなキミはこれで我慢するべし！ 後は自分の想像力にかけろう！ 行くところまで行けるはずだ！ うーん。若いっていいなぁ。

▲日本一の安上がり野郎を目指せ！

「こんな話題をハガキで待ってます……！」

- ●身近に起こったあんな事こんな事
- ●素朴な疑問
- ●マイブーム、特異な趣味
- ●新コーナーのアイデア
- ●DCへの期待

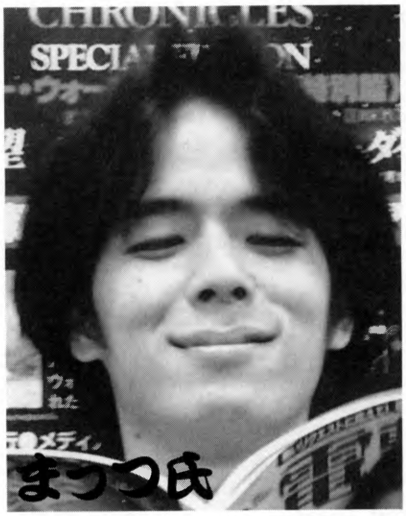
●コミック＆イラスト：アベタケル

緊急企画

刻々と近づく雑誌名変更イベント。サーモン家にとってそれは、ノストラダムスの大予言並の恐怖。一体その日、サーモン家になにが起こる!? 真実のカギを握る人物はコイツしかいない!!

サーモン家まっつ氏に独占（当たり前）インタビュー!!

今後の『サモハン』について…



［プロフィール］
大宮市在住の田舎者ライター。子供の頃、計４回もドブ川に転落した過去を持つ。脳はカニみそで、できている。

Q そもそもサモハンのタイトル名はどうやって思きましたか？

A・そうだね。そもそもタイトル名は、アメリカの友人ジェフ＝ハミルトンといっしょに考えたモノなんだ。ジェフのヤツ、すごい鮭好きでさぁ。あまり鮭が好きなもんだから、熊にサーモンハンティングを教わる始末さ。

Q で、実際のところはどうなんですか？ タイトル名。

A・…………サモハン・キンポーがモチーフです。最初S根サンが考えたモノのなかに、「ラーメン餃子」とか言うペッポコなタイトル案があったのをみて危機感を感じ、なかば強行的に決めました。今思えば、それが間違いの始まりだったんだなぁ……。

Q いままで１年以上続けて、改めて思うことは？

A・……うーん。やっぱり脳みそが足りてない、っていうか、脳みそがカニみそになっているな、と感じました。意味わかんないけど(ホントにわかんねーぞ)。

Q で、サモハンは今後どうなっていくのでしょうか？

A・今のところの予定は、未定です。これは本当です(これは?)。完全に入れ替えられるかもしれないし、ホントわかんないです。現在わかっていることは、投稿ちゃんぷは継続して、文字ネタコーナーは一新する、と言うことです。

Q 文字ネタのポイント制などは、どうなるんでしょう？

A・どうでしょう。さっきも言ったように、脳がカニみそなワタシにとって、集計は非常に困難で北の大地のように厳しくて。それはもうホントに……。

Q 新コーナーはどんなモノになっていくのでしょう

A・今までのような、しょーもないモノにならないよう、色々考えていますが、なにぶんカニみそなので、きっとコクのあるしょーもないモノが出来上がるでしょう。まぁ、あとはフタを開けてのお楽しみ、ってことで。あと、新コーナーについては募集中なので、良い案があったらドンドン送ってきて欲しいッス。

Q 最後に読者のみなさんに一言お願いします

A・ワタシの文章は一言で表すなら、意味不明です。(威張るな)。でもそこがイイ、と言ってくれる高尚な(?)読者サンもいるようなので、このまま行きたいと思っています。れっといっとびぃです。それでは最後に皆さんに３つの言葉を捧げます。「誇り」「尊厳」、そして「勝利」です(←大バカ)。みなさんは、この３つの言葉を胸に、ワタシのようにならないよう、人生を生き抜いていって下さい。ワタシから言えるのはそれだけです。あと、ワタシから言えるのも、それだけです（２回言うな)。

サモマニアの声
（アンケートハガキから抜粋）

○こんな読者ページは、どこにも見当たりません イイ意味でも悪い意味でも。 17才 男性
○雑誌名が変わっても、まっつだけはそのままでいてください 15才 男性
○雑誌名が変わっても、S根サンは“それ”をかぶり続けるのですか？ 23才 女性
○サモのメンバーで、ドリキャスを大いに盛り上げていただきたい！ 20才 男性
○投稿ちゃんぷは、わたしの希望そのものです！ 24才 女性
○オレをサモの一員にしてくれぇぇぇ！ 18才 男性
○文字ネタコーナーがしっかりしていれば言うことはないです。 25才 男性

なんかヒネリないよね

編集部のかたすみにある「フォーマットして欲しいモノ」箱。本来は使用済みフロッピーディスクなんかを入れるこの箱に、「昨日までのオレ」と書いた紙切れを入れてみた。翌日、期待に胸を膨らまして見たらなくなっていた。大人のシャレを期待していただけにブルー入りました。 （まっつ）

たとえばこんなラヴソングタイトル集

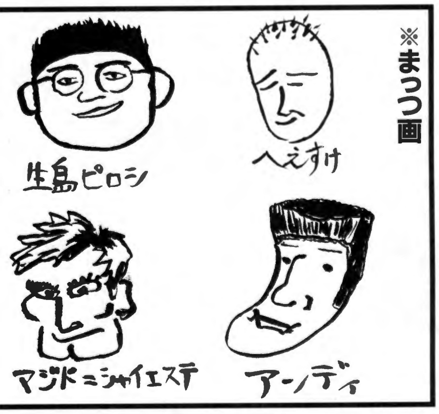
- ●ぴよぴよおむつ博士
- ●肉弾時代
- ●たてもの探訪
- ●おしゃれ関係
- ●しゅっ、とやるだけ
- ●オレにかなうとでも？

▶兵庫県 ほほほのほ律儀にタイトル案を考えてくれた奇特な方も。「新巻鮭」ですか……。ま、考えておきましょう。

まだまだ行くぞ!!
新コーナー名!!
「荒巻鮭99
〜死んでもいい〜」

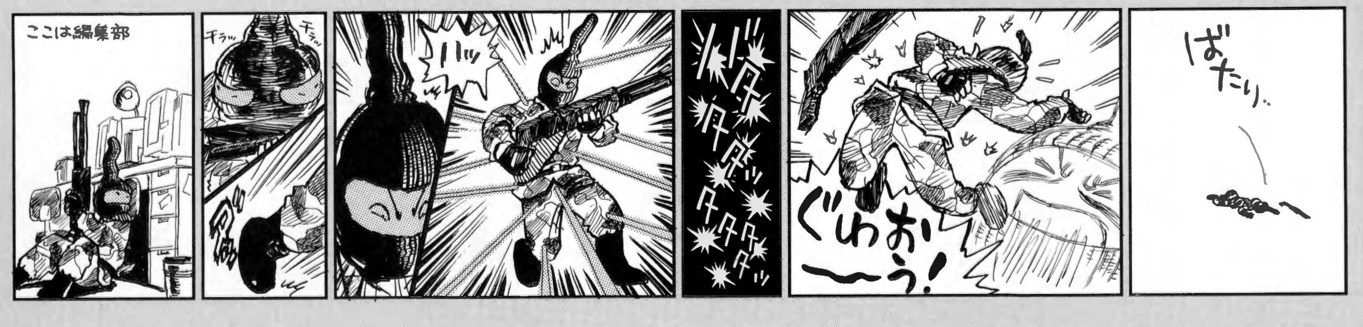
たとえばこんなラヴソング登場人物

※まっつ画



そういうコトを超越してる人デス

編集長のパソコンモニターの上には木炭が乗っている。なんでも、パソコンから出る電磁波を吸収してくれるんだそうだ。で、効果は出てるんですか？ 「ウム、アタマが痛い」……それって逆効果なんでは？ 「そうか？」……いえ、たぶん編集長の脳味噌に電磁波は効かないと思います。 （S根）



なんかカタコトもいいっすネ

AMショーのタイトーブースで新作ガンシューをやりました。綺麗なコンパニャのおねいさんとプレイできるんですが「敵ウテ」「人質キュウシュツ」となぜかカタコトでした。コンパニャ業界も大変なのね、と思っていたら、戦場モノなんでそういう口調にしているとのこと。なーんだ。（まっつ）

そんなのどう？って聞かれても

最近思いついたこと。ペヤングのソースってそれだけで商品化したら売れるんじゃないか？ そんで、乾麺だけのバラ売りもすんの。そうすりゃ、いっぱい作って食えるもんね。1個じゃ少ないけど2個じゃ多い、っていうアノ微妙な量がいいっていう気持ちはわかるんだけどさー。どう？ （S根）

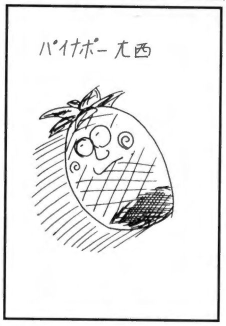
いつまでもあるとおもうな寝床とサモハン

今日が最後かもしれない、と思うとありがたみが増します。サモハンも同じ。今号が最後かも知れないのだから……。秋風五丈源。

サムイマンショウ

やばすぎる、マグワイヤとソーサのホームラン競争。TVゲームのように打ちまくってます。

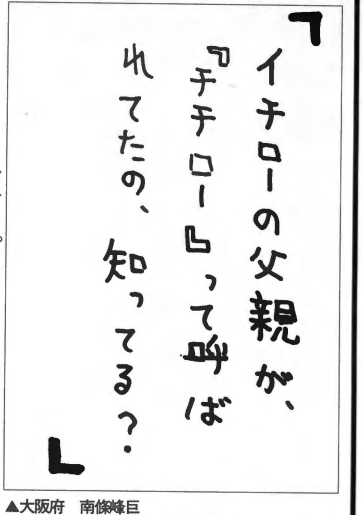
▼兵庫県　ほほほのほ
よしよし、だいぶ本人からかけ離れたイメージが定着してきた。



▼大阪府　塔
塔よ、そのネタはもう小学生で卒業しろ。しかも２回言うな。

イチローもすごいけど、海の向こうのマグワイヤとかソーサはもっとすごいね。１シーズンにホームランが66本ですよ（９月27日現在）!! まったくもってすげぇぜ！ ……と、言いたいところですが、ワタシの興味はもっと違うところにあります。それは、マグワイヤやソーサの記念品関係。きっとシーズンが終わったら、レアな記念品がたくさん出るハズ。

そんな中、ワタシが注目しているのがGショック。ホームラン新記録の限定モデルなぞが発売されるのを勝手に予想し、今からお金を貯めてます。デザインが良ければ買いです。



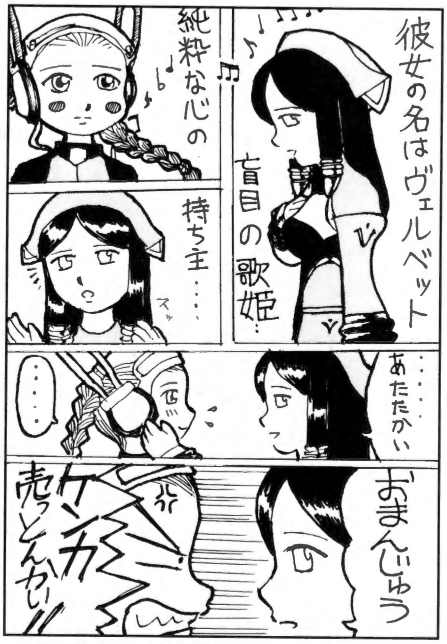
▲大阪府　南條峰巨
「野人の母」もかなりサムかったよね。

炎のコマ監督

今後も増えていくかも……？

自分の名前を呼んでくれるシステムは、なかなか画期的かも。これでまた、ハマッてしまう人も出て来るんでしょうなぁ……。

▼東京都　三人の忍者
そういやぁ、顔もおまんじゅうっぽいね。



▲大阪府　南条峰巨　高校時代を思い出すなぁ……。わかんないけど。

▲岐阜県　ともぞう　足が短くていいことは何にもないのか？　かなしいナリ。

▲東京都　まめ星人　確かにうそつきだ。でもまぁ勝てばいいのではないでしょうか。

▲新潟県　萌芽萌　名前がなかった人のショックは計りしれません……。

ナヤミキャンベル

［今号の回答者］
ギャンベル大佐
特殊部隊フォックスハウンドドッグを率いたこともある歴戦の強者。

いったい誰なのでしょうか
奈良県　阿無六波平

最近ナヤミキャンベルのコーナーで、回答してくれる人が、誰をモチーフにしているか、わからなくなってきました。どうしましょう。
<ギャンベル大佐のお言葉>
そこをくぐるにはホフクボタンを押せ

実際カッコイイから腹が立つ
神奈川県　ランデヴー

最近「ウ」に点々を付ければカッコイイと思っいる人が多くて困っています。「エヴァ」とか、「ヴァンパイア」とか、「ヴィックスヴェポラップ」とか…。1番許せないのは「ラヴ」。どうしましょう？
<ギャンベル大佐のお言葉>
コントローラを2P側に接続するんだ！

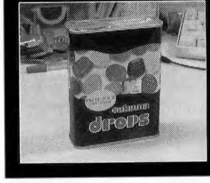
サターンの行く末が心配で……。
大阪府　南條峰巨

「サターン復興のために！　周囲は強敵だらけ、本拠地の民忠誠度も最低なので、南方の空白地を目指して放浪し、再起を計る。放浪中は…(以下略)」というネタを考案中、本気で目頭を熱くしてしまう俺は、一体どう生きていけばいいの？
<ギャンベル大佐のお言葉>
おい、どうしたスニーク！
スニーク!!スニィ――――――――クゥ!!

なんでもレビュー

［今号のブツ］
サクマドロップ

今号のブツは、何十年も前から日本人に愛されてやまないサクマドロップ。数種類の味が楽しめて、お得でおいしいアメである。カラカラなるパッケージが特徴だ。



レビュアー	コメント
まっつ	**●思い出したように急に体が欲するときがアリ！** いやぁ、うまいねサクマドロップ！特にオレンジ味は最高!!　レモンもいいね！　必ず最後にハッカが残るのもサクマドロップならではだね！
S根	**●火垂るの墓を思いだしますな。セ、セツコー！** 久しぶりにレビューらしい題材ですな（何が）。ボクの妹が昔、この残った缶に水を入れて飲んでいたのを思い出します……ウソですけど。
パ大西	**●チョコレートは意見のわかれるところですね** 私も良く食べました。ハッカとチョコが残るんですよ。でも、友達はチョコが好きだったりして。ああ、また食べたいな（←なじんできた）。

でも見てみたい気もするな

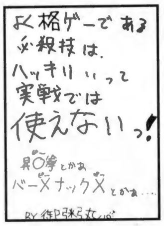
AMショーにあった「ブラックホール」。なんかグルグル回る円筒状の通路を歩くと、自分が回っているような錯覚におちいるってシロモノなんだけど、かなり気持ち悪い。でも、パンフには「ゲームセンターやバーなどの入り口に」みたいなことが書いてあんだよね。ソレ、みんな吐くって。（まっつ）

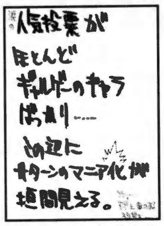
ゲームの荒さがC

電撃キャラのオンパレードらしい

「電撃プレイステーションD」についている体験版「落ちゲーやろうぜ」の中にS根サンとワタシが登場するらしい、と言うことを、ついこの間初めて耳にしました。本人にまったく相談なしだったのでちょっとビックリしました。でもまぁ、ゲームに登場できるんだから、別にいいか。まだ、画面などは見ていないので期待は膨らむばかりです。いつ発売のDPS-Dに収録されるかは未定らしいので、毎号チェックしているワタシです。

▼埼玉県　御粥丸
フェイロンの烈火拳なんかは、けっこう実戦で使えるぞ。あと、ジョーの挑発とかもかなり使えると思うぞ。





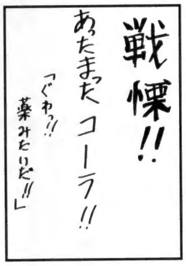
▲神奈川県　織田崇滉
ギャルゲーは、サターンの長所であり短所でもある、微妙な存在。けっこう難しい問題かもしれないね。

◀青森県　M、シーネ
むしろ、エミーちゃんのスカートの中味が気になる……って、ほとんど変態じゃないかオレってば。

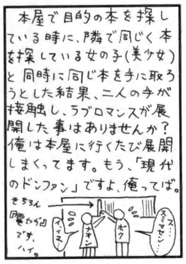
アルアル中毒

知っているヤツいんのかな。

今思ったんでけど、「肉の万世」と「ネクロマンサー」は語感が似ているね。……いや、別にどうでもいいんだけど。ああ「ネクロマンサー」の続編はいつ出るんだろう……。



◀兵庫県　ほほほのほ
ドクターペッパーはただでも薬臭い。

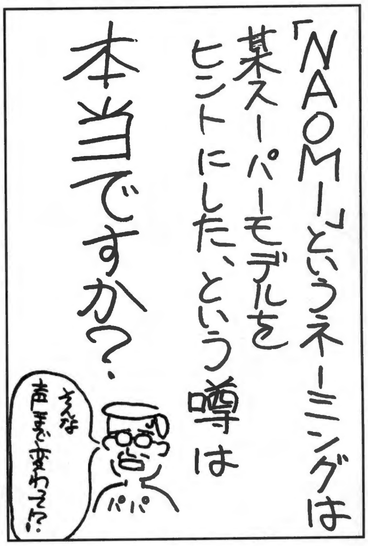


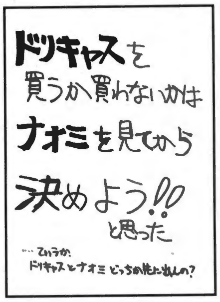
◀大阪府　南條峰巨
けっこうありがちだよね！

気分はもうドリキャス

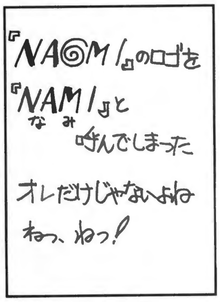
NAOMIの件でパイナポー直撃!!

ゆっくりと、しかし確実にドリキャスの発売日が近づいて来ています。それと同時に、ドリキャスに関するハガキもかなり多くなって来ました。その理由の1つに挙げられるのが、JAMMAショーで発表された、ドリキャスとの互換性をもつ基盤、NAOMIの存在。当然じかに見た人も読者にはいるでしょうが、これはマジでやばいです。なにがヤバいかって、グラフィックがヤバい。こんなスゴイ絵見たことないっス。どんどんドリキャスに移植されれば言うことなし。今回はそのNAOMI関係のハガキを集めてみました。





▶兵庫県　自称セガ派
断言しよう。それならば絶対に買うはず！　すごいんだから。



▲兵庫県　自称セガ派
それには色々とウワサがあるんだけどね。ホントのところはどうなんでしょうかね、大西サン！　次回聞いてみましょう。

◀兵庫県　自称セガ派
またお前か！　ナミねぇ……。なんか自分が気になってる女の子の名前なんじゃねーの？　だったらコロスけどね。

いったいいくらかかってんの？

曙橋在住の某デザイナーさんの部屋がスゴイ。36インチの平面テレビにLD、DVDなどを完備。さらにDTS対応のオーディオシステムで、その辺のショボイ映画館よりも臨場感抜群！　自分の後ろから音が迫ってきて、思わず振り返って確認しちゃいます。また、見せて下さいね～。（S根）

ちょっと強引なフリでしたね

最近、編集長がなにかにつけて「フン、サーモンハンターのクセに！」とワタシを罵倒する。あんまりだ。それじゃなにか？ 紀伊半島に住んでる奴は紀伊半ターか!? ……すいません、このネタがやりたかったがためのフリでした。しかも、ハズしました。サムイです。心が。（まっつ）

いた電見ると遭遇できる

誰か見ましたか、電撃のCM。なんでも「いたずら電撃隊」のCMワクで見れるそうです（当たり前）。ウチの編集部からも何人か出演しているので要チェック。編集長はいいとして、残りは誰が出てるのか……？ 28号60ページからの特別企画の似顔絵で照らし合わしてみよう!!（S根）

投稿ちゃんぷ

雑誌名が変わっても、投稿ちゃんぷは今までどおり継続するので、ご安心を。サターンのみならず、ドリキャス関連のイラストも、ドンドン送って下さいまし！

VOL.26 ちゃんぷ

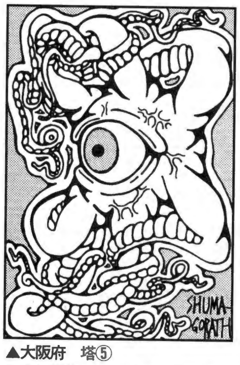
貴崎緋笹
大阪府（ちゃんぷ初獲得）

▶東京都　緑鳥なむる①
トップバッターは、なんだかスッゴイ描き込みの緑鳥なむるさん！ じっくり堪能したってください。それから、ペンネーム間違ってごめんなさい。今度は大丈夫！

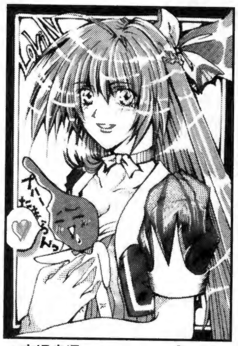
▼神奈川県　KOMURI②
『パズルボブル』の海外でのタイトル名も『BUST A MOVE』だったりします。

▼兵庫県　プリやん③
ワタシもKOFシリーズはやってないけど、キャラの魅力は、すごく感じます。

▼岐阜県　ともぞう④
本人曰く、自己流の絵だそうです。ワタシもキャラにとらわれず、自由に描いた方がいいかな、と。



▲大阪府　塔⑤
２Ｄ格闘飽きしているワタシでも、このキャラをゲーセンで見たときはちょっとグッときましたよ。



▲鹿児島県　Ｌｏｖｉｎ⑥
Ｓ根サンが抱かれているね。妻子ある身で抱かれているね。まったくもってうらやましい。

▲岡山県　兼定和泉⑦
プロレス好きな、兼定サンのイラスト。っていうか、最近川田が元気ないね。どうしたんだろ。

VOL.28のちゃんぷ発表

ちゃんぷ	**藤原聖哉**（静岡県　得票数81）
2位	**マンボウ**（福島県　得票数75）
3位	**えるふ２号**（東京都　得票数70）
4位	**兼定和泉**（岡山県　得票数62）
5位	**ごぢうり**（滋賀県　得票数43）

いよいよ次は最終回！ お客さ〜ん終点だよ〜。

いやー次号は最終回ですってよ。どうします？ とりあえずリニューアルはするんでしょうけど、この投稿ちゃんぷだけはそのまま残そうと思ってます。ただ、これまでだと正直イラストを載せる点数が少なかったので、もっとたくさんのハガキを採用できるようにしたいです。でも、それは逆にちゃんぷになるのが難しくなるということでもあります。今は掲載の理由を上手下手にはしていません。が、この先はハイテクニックな闘いになってくるのかも知れませんねぇ。あ、そうそうリニューアル記念にカラーページも欲しいですね、編集長!!

▲青森県　夜桜対戦⑧
初投稿大歓迎！　雑誌名が変わってもよろしくね！

▲愛知県　推野倫子⑨
レミーナの魅力が爆発してますな！

▲静岡県　ファミーユ⑩
あきらめず描けば載ります。こんなカンジで！

▲埼玉県　ＡＩ⑪
ルリルリパワーがまた爆発しそうな予感……。

▲滋賀県　ごぢうり⑫
『スーチーパイ』のキャラはみんなかわいいよね！

▲群馬県　こうの⑬
『ピアキャロ』はドリキャスで出るのだろうか。

▲東京都　羽咲恵美⑭
ワタシも続編を心待ちにしています!!

▲長野県　相生凪⑮
PNがKOOKYから相生凪に変わりました。

▲東京都　えるふ２号⑯
どうやら間にあったようです（笑）。これからもお願い。

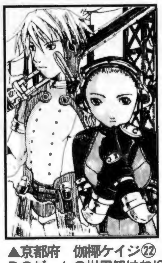
▲神奈川県　森龍太郎⑰
キミならもっと上位が狙えるハズ！　がんばれ!!

▲広島県　ブルームーン⑱
またタイトルが変わるかも知れないけど……。

▲愛知県　メタルうさぎ⑲
これまた人気のでそうなタイトルだよね。

▲東京都　まめ星人⑳
『スプリガン』ですね。じつはまだ見てないッス。

▲埼玉県　ひびき㉑
『マトリクス』は、続編買えなかった人も多いみたい。


▲京都府　伽椰ケイジ㉒
このゲームの世界観はわりと好きなんだけど。

▲兵庫県　くりやまさぴろ㉓
根性と気合いで、完全攻略を目指すのだ！

▲京都府　ＺＺＺ㉔
いつも投稿ありがとう！ドンドン送って下さい

▲千葉県　一条カズナ㉕
一日も早く、続編を出して欲しいぞぉ！

▲三重県　ブルース改㉖
なんだかとてつもなくエッチだぞ!?

▲福島県　マンボウ㉗
自分の絵にもっと自信を持って！　目指せちゃんぷ!!

▲愛知県　たくみ㉘
初投稿は大歓迎です!!　これからも送ってね。

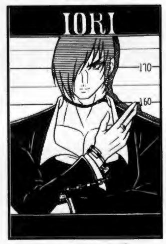
▲京都府　さぼこ㉙
いや、間違いなくドリキャスで出るでしょう。たぶん。

▲東京都　花藤チャクラ㉚
こちらこそよろしくおねげーします。いっぱい送って。

▲神奈川県　蒼髪のシエル㉛
「アストラ」はなにげに、アツイげーむです。

▲岐阜県　有馬美江㉜
『グランディア』がドリキャスで出たらすごいだろな。

▲香川県　えながえみる㉝
これはけっこうマニアックなタイトルなのでは!?



▲東京都　草薙恵㉞
雑誌名が変わっても、お互い気合いでいきたいッスね。

▲千葉県　蒼那㉟
『ソウルハッカーズ』も根強い人気です。

▲三重県　猿天化RV㊱
アメコミってけっこう奥が深かったりするんだよね。

▲静岡県　氏原真㊲
投稿ありがとう。これからもドンドン送って下さい。

▲千葉県　海月光条㊳
なにげに、うしろのカエルガイカしてる。

▲千葉県　北坂朝㊴
これからも向上心を忘れずに描くべし！

▲愛媛県　水城渉㊵
実は『シャイニングフォース』のハガキは多いです。

▲北海道　大魔王アリーだ㊶
このウラワザを発見したときはマジビビリました。

▲茨城県　ＧＯＯＤ㊷
映画ではルリのパワーが爆発してます。

▲滋賀県　琵琶子㊸
投票は１号につき、一票までなのでよろしく

▲愛知県　三人の忍者㊹
ドリキャスのソニックはまさにCOOL！

▲千葉県　万里あきら㊺
男性のご主人様が判明して全国騒然!?

▲岡山県　利衣㊻
お、初投稿ですな？　末永くいきたいモンですな。

▲福岡県　風野水姫㊼
歓迎！　初投稿！　受験ガンバってください!!

こりゃあ絶対イチオシ仮面

いやー待ってましたよ、ドリキャスの原動力ソフト『バイオハザード　コード：ベロニカ』！　動いてるところ見ましたけど、ハッキリ言ってスゴイです。背景の綺麗さは変わらないのにポリゴンで出来ているなんて信じられないッス。『バイオ』が出るなら、ってドリキャス買う人急増中です。

寝床を失ったマグロたちは

編集部のあるフロアが模様替え。おかげで、いままでデカいマグロが3人も横になって眠れたスペースともお別れです。で、そのマグロたちはどこへ行ったかというと、空いている棚の隙間にもぐりこんだりしています。「生命は道を見つける」。マルコム教授の言葉を思い出しました。（S根）

【サーモンハンター８カ条】

1. えんぴつで書かない
2. 住所氏名を忘れない
3. ペンネームは７文字以内
4. 字は大きく見やすく
5. カラーで描いても載るときゃモノクロ
6. うすずみは使わない
7. まとめ送りのハガキにも住所指名を
8. ティッシュを使いすぎない

投稿球児たちへ
考えるな、送るんだ！

投稿のお約束は左に書いてあるとおり。あと、ペンネームに難しい漢字を使ったりすると、極端に採用率が減ります（ウソ）。また左と重複してしまいますが、まとめ送りの場合でも、１枚１枚、ペンネームを、そして住所氏名を書いて下さい。

【募集中のハガキコーナー】

●気分はほぼドリキャス	ドリキャスに関するネタをぜ～んぶ引き受ける新コーナー!!　ドリカスって言うな。
●ゲームの荒さがC	このゲームのここが変だ、この設定は矛盾してるぞ！　などゲームの変な所を指摘します。
●サムイマンショウ	背筋が凍ったり、笑うどころかムカついてしまうようなギャグを募集しています。
●アルアル中毒	みなさんの日常の中で、よく見る風景や、自分のお決まりの行動などを贈って下さい。
●炎のコマ監督	マンガなら４コマでも５コマでもかまいません。おもしろいの募集。クスクスクスクス。
●ナヤミ・キャンベル	人に言えないナヤミも、世界的な有名人が、一挙解決してくれます。ナヤミ募集。
●投稿ちゃんぷ	イラストを募集します。ジャンルは問わない（でもゲームかな）のでいっぱい送ってね。

あて先　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　㈱メディアワークス　セガサモ㉚「（コーナー／タイトル）」係

「どうすれば、ここから先に進めるの〜!?」と、電波系の助けを求めているキミに送るこのコーナー。これさえ読めばクリアできること間違いなしだ。

質問大募集！ 発売中のゲームに関する質問を大募集します。ハガキにゲーム名、質問を明記の上、当編集部「㊥攻略FILE」係まで。

悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜

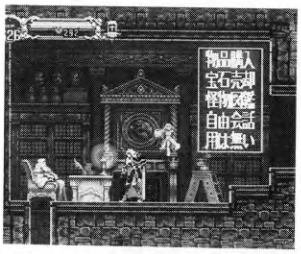
●発売中 ●5,800円
●コナミ ●ACT

©KONAMI

今回は主人公のアルカード編を徹底攻略。魔導器の場所や隠し通路のポイントなど、マップ付きで公開するぞ。さらに図書館で購入しないと覚えられない※必殺コマンドまでバッチリだ！ これさえあれば完全クリアも確実だ。

すべての魔導器を手に入れてマップを完成させろ!!

アルカード編は魔導器を探さなければクリアはまず無理。なぜなら魔導器を使わなければマップを完成させることはおろか、先に進むことすらできないからだ。そこで今回はドラキュラ城の完全マップ（逆さ城はマップを逆さまにすること）をはじめ、必殺技のコマンドや魔導器の場所、気づきにくい隠し通路の入り方など、完全制覇（211.2%）を達成するために必要なポイントをすべて公開していく。



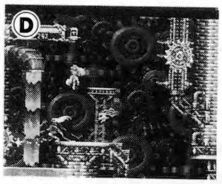
◀図書館の主からマップを購入しておくことが最低条件となる。

必殺技一覧表

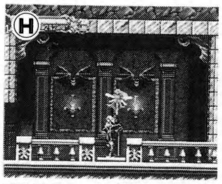
技名	コマンド	効果
アクセルチャージ	↓↘→Ⓐ or Ⓒ	ウルフ時に突進して攻撃する
ウィニングスマッシュ	Ⓑ押したまま↑↖←↙↓↘→Ⓑ放す	コウモリ時に体当たりして攻撃
サモンスピリット	←→↑↓Ⓐ or Ⓒ	スピリットを召還して攻撃する
ソウルスチール	←→↘↓↙←→Ⓐ or Ⓒ	画面内の敵全体から体力を奪う
ダークメタモルフォーゼ	←↖↑↗→Ⓐ or Ⓒ	敵の返り血を浴びて体力を回復
テトラスピリット	↑ため↗→↘↓Ⓐ or Ⓒ	スピリットを4体同時に召還する
百なる一の剣	↓↘→↗↑ため↓Ⓐ or Ⓒ	剣魔の分身が攻撃する
ヘルファイア	↑↓↘→Ⓐ or Ⓒ	正面に3発の炎を撃つ

隠し部屋＆隠し通路の入り方を公開

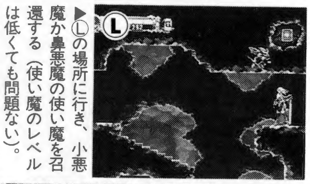
隠し部屋は壁を壊す場所と、特定の条件を満たさなければ発見できない場所がある。ここでは後者の難しいと思われる5つの隠し部屋（マップのⒹ、Ⓗ、Ⓘ、Ⓚ、Ⓛ）の入り方をまとめてみたぞ。



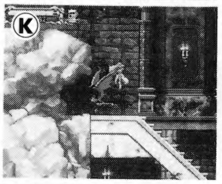
◀Ⓓの部屋と隣（右）の部屋にある4つの歯車を「カチッ」となるまで攻撃すると入れる。



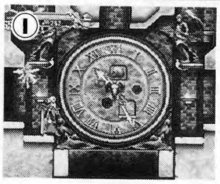
◀図書室でアンロックジュエルを購入し、Ⓗの場所から右上にある部屋のスイッチを踏む。



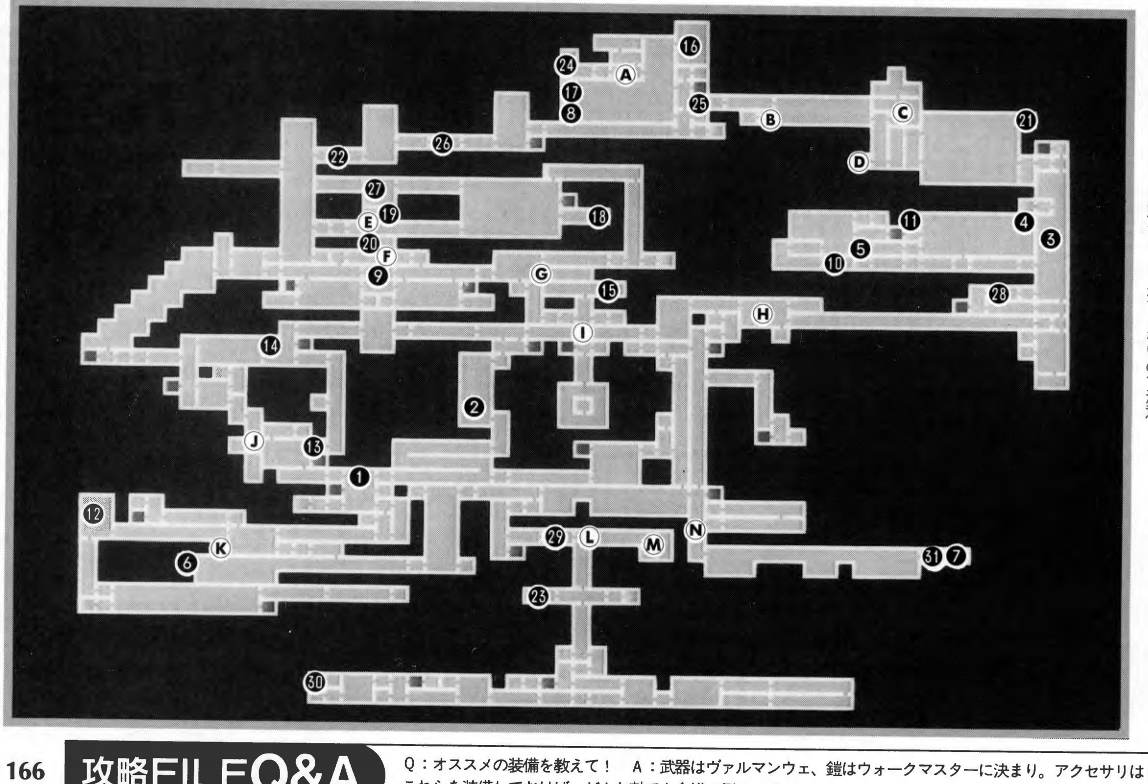
◀Ⓛの場所に行き、小悪魔か鼻悪魔の使い魔を召還する（使い魔のレベルは低くても問題ない）。



◀Ⓚの中央にある岩の中に、右からコウモリで入ってウルフで出る（中で変身する）と開く。



◀Ⓘの場所でサブウェポンの時計を使う。ちなみに中心部へ行くには金、銀の指輪が必要となる。



※マップ上の①〜㉛は魔導器を、Ⓐ〜Ⓝは隠し部屋・隠し通路を表しています。なお、㉕〜㉛の魔導器は逆さ城になってからでないと入手することができないので注意。

No	魔導器名
1	マテライズキューブ
2	魂のオーブ
3	ソウルオブウルフ
4	妖精の書
5	アンロックジュエル
6	人魚の像
7	ホーリーシンボル
8	飛翔石
9	ミスト
10	ソウルオブバット
11	妖精の素
12	パワーオブウルフ
13	スキルオブウルフ
14	コウモリの素
15	浮身のブーツ
16	ゴーストの素
17	パワーオブミスト
18	剣魔の素
19	半妖精の素
20	鼻悪魔の素
21	ファイアオブバット
22	エコーオブバット
23	子悪魔の素
24	神速の靴
25	指輪
26	心臓
27	あばら骨
28	爪
29	目玉
30	ガスクラウド
31	クレイジーエコー

攻略FILE Q&A

Q：オススメの装備を教えて！ A：武器はヴァルマンウェ、鎧はウォークマスターに決まり。アクセサリはドクロの指輪かマスターリングが○。これらを装備しておけば、どんな敵でも余裕で倒せるぞ。

©1997 ScooP ©1998 クリスタルビジョン キャラクターデザイン／白米玄

お嬢様を狙え！

●発売中 ●6,800円
●クリスタルビジョン ●AVG ●18歳以上推奨

女の子とのラブラブなイベントを見るための手順をバッチリ攻略！ この記事さえ読めば、全CG完全ゲットも夢じゃない!?

♡♡♡なイベントを見るためのピンポイント攻略

このゲームの目的は、あこがれのお嬢様・美津姫ちゃんとイイ関係になること。しかし、途中の分岐によっては、他の女の子とHすることも可能なのだ。登場する女の子たちのムフフなグラフィックをすべて見たい！ というキミのために、今回はHシーンにたどり着くまでの手順をポイント攻略しちゃうぞ！

美津姫 12日めの行動に注意！

11日めまでの行動で注意すべき点は、下の3人の女の子と結ばれないこと。つまり、そうならないよう反対の選択肢を選んでいけばよい。肝心のHシーンにたどり着くためには、12日めの行動が重要になるぞ。進入の際はカッターナイフを持っていかないこと。また、屋敷の前で沙夜を待つ時にむやみに動かない、急いでいるからといって飛び降りないといった用心深さも必要だ。なお、この後イベントで彼女を探すことになるが、必ず自分で探すこと。彼女を助けたら、自宅へ招待すればOKだ！

亜紀

優しく接するのがポイント

優しいお姉さんといった印象の強い亜紀。彼女とのHのカギは、美津姫ちゃんのために絵を描くイベントにある。まずは2日めの行動だが、落ち込んでいる亜紀の話を聞いたら、彼女を追いかけてみよう、CGが1枚ゲットできるぞ。その際に優しくフォローしておくことも忘れずに。3日めのポイントは、自らモデルを買って出てくれる亜紀に「お願いします」を選択するか、「もう充分～」の後に「もうガマン～」を選ぶこと。

このみ

公園デートがカギ

主人公に対して恋心を抱いているこのみ。彼女と結ばれるカギは、3日めのデート場所の選択にあるのだ。まず、最初の選択肢でデート場所に公園を選ぶこと。映画館を選ぶとゲームオーバーになるぞ。次の選択肢は、「ボート」を選ぼう。これでデートシーンのCGを1枚多くゲットできるぞ。あとは、その後の選択肢でこのみの思いに応えてあげるかどうかだ。このみと結ばれたければ、とるべき行動は1つだよね。

悦子

水泳イベントに注意

主人公の恋の成就のため、何かと世話をやいてくれる頼れる姉御・悦子。彼女とのHシーンは、水泳イベントの際に隠されているのだ。このシーンを見るためのポイントは、水泳特訓イベント3日め、フィットネスクラブの特待生になるための試験で「受けない」を選択すればOKだ。なお、1日めの保健室でもHシーンを見ることができる。どこへも行かず保健室に戻り、「悦子の顔が～」、「触りたくない」と答えると…。

この3人にはエンディングはないが…

ここで紹介する3人にはエンディングが用意されていない。しかし、それぞれの女の子にHシーンが用意されているので、忘れずに見ておこう。ただし、下の2人はゲームオーバー覚悟で、だけどね…。

麻里菜

亜紀、このみのように親密になれるイベントがあるのに、エンディングのない麻里菜。実は彼女、他にカレシがいるのだ。だけど、Hシーンはちゃんと用意されているぞ。ポイントは、3日めの練習後、落ちているペンダントを届けてあげることだ。シャワールームで麻里菜を慰めてあげると…。

沙夜

物静かで落ち着いた雰囲気を漂わせる沙夜。彼女のイベントがHシーンと呼べるかどうかは疑問だが、雪菜によって拷問を受けるシーンを見ることができるぞ。12日めの西塔院邸で、沙夜の悲鳴が聞こえた際、悲鳴の聞こえた場所へ急行しよう。ゲームオーバーになるが、CGを見ることができるぞ。

雪菜

妖艶で魅惑的なボディをした雪菜。彼女こそ美津姫ちゃんを監禁した張本人なのだ。彼女とも、選択によってはHをすることができるぞ。ポイントは美津姫ちゃんを捜す際、「プロに任せる」を選ぶこと。すると、雪菜とのイベントが発生するので、「意識をしっかり持つ」を選べば、Hできるのだ。

©Yutaka Hidaka/URAN/KID 1998

ハイスクール・テラ・ストーリー

●発売中 ●5,800円
●キッド ●SLG ●18歳以上推奨

登場する女の子と仲良くなるためのポイントをチェック！ キャラ別に用意された電話&デートイベントデータも掲載するぞ!!

女の子と仲良くなるためのキャラ別攻略ガイド

このゲームのポイントは純愛。フタマタかけて調子よく付き合おうなどと考えていると、結局誰とも結ばれることなくゲームが終了してしまうこともあるのだ。お目当ての女の子以外とのイベントでは、期待させないような返事をすることも重要だぞ。なお、女の子のイベントは、主人公への恋愛度、ならびに主人公のパラメータによって発生する。恋愛度はデートやイベントでアップするが、パラメータは学校の授業で上げるしかない。すべてのイベントを取りこぼさないように、学力、芸術、体力の3つのバランスをとりながら上げよう。今回はキャラ別攻略ポイントとイベントデータ表を掲載するので、攻略の際に参照してほしい。

●キャラ別攻略ポイント●

名前	攻略のポイント
亜紀	イベントの数が多く、攻略の難しい亜紀。イベントが発生しないなと思ったら、電話をかけてみることも1つの手だ。彼女とうまく付き合うためには、外見や言動にとらわれることなく付き合うこと。
麻生	如月学園の3年生で、主人公より年上の麻生。彼女と結ばれるためには、彼女と同じ学校に通う女の子にふられる必要がある。恋愛に関しては引っこみ思案な子なので、リードしてあげよう。
美々	主人公の後輩にあたる美々。彼女からのラブレターは必ず受け取っておこう。さもないと、彼女のイベントが発生しなくなるのだ。主人公に好意を持っているので、ひどい選択をしなければ大丈夫！
樹里	彼女だけは、Hシーンを見ても他の女の子とエンディングを迎えられなくなることがない。社会人として自立しているだけに、物事をよく理解している彼女。下手に嘘をつくより正直にふるまうこと。

●イベントデータ表●

電話イベント 女の子に電話をかけた際に発生する特殊なイベント

名前	発生条件	効果
亜紀	世間話を3回以上選択した時	愛情度＋5
	世間話を6回以上選択した時	愛情度＋5
麻生	5/17～5/22間に世間話を選択	愛情度＋5
	世間話を3回以上選択した時	愛情度＋5
美々	5/17～5/22間に世間話を選択	愛情度＋5
	紅葉海岸でのイベント発生後に世間話を選択	愛情度＋10

デートイベント 特定のデート場所を選んだ時に発生するイベント

名前	デート場所	発生条件	効果
亜紀	シーズンキネマ	チャイニーズプラザのイベントを見ていない	愛情度＋10
	チャイニーズプラザ	シーズンキネマのイベントを見ていない	愛情度＋10
麻生	紅葉海岸	なし	愛情度＋10
	モミジプラーザ(1)	なし	愛情度＋10
	モミジプラーザ(2)	なし	愛情度＋10
	山茶花公園	なし	愛情度＋10
	シーズンキネマ	なし	愛情度＋10
美々	シーズン遊園地	なし	愛情度＋10
	シーズン動物園	なし	愛情度＋10
	チャイニーズプラザ	なし	愛情度＋10
	紅葉海岸	愛情度60以上の時、紅葉海岸以外でデート	愛情度＋10

攻略FILE Q&A

Q：「ハイスクール・テラ・ストーリー」で、ラッパというアイテムがあるらしいのですが…？ A：ラッパは知り合った女の子のプロフィールを見ることのできる便利なアイテムなのだ。ラッパの入手条件・場所はランダムなので、いろいろな所へ移動してみよう。

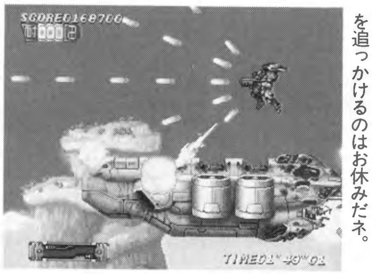
お嬢様 VOL.7 HOT♥PRESS

なまちゃんで～す。今回はスコアアタック開催中の『サノ・アーム』を大攻略!! 当然、グッズ情報やプレゼントもあるヨ。

電撃G's文庫より小説『お嬢様特急』第2巻発売中!!

ハイスコアアタック開催記念!『サノ・アーム』徹底大攻略!!

みんな、『サノ・アーム』ハイスコアアタックに挑戦しているかな？「チャレンジしているけれど、いい記録がでない」とお嘆きの方も多いハズ。そこで、ここでは高得点を出すための秘訣を教えちゃうヨ。ポイントをしっかり押さえて、高得点を叩き出そう！これで豪華賞品はキミのものに決まりだネ!?



◀応募の締め切りまでは、女の子を追っかけるのはお休みだネ。

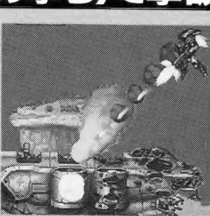
高得点への道 その1 青い機体を選べ!!

機体には赤と青があるが、どちらも通常のショットで敵を倒した時の得点は同じ。だが、ミサイル（ため撃ち）で敵を撃破した場合、加算される得点が青の方が赤に比べて多いのだ（2.5倍）。上下の撃ち分けなど操作が複雑になるが、高得点を狙うのなら必ず得点の入りやすい青い機体を選ぼう。

◀選んだ機体で敵の出現パターンが変わるということはない。まずは赤い機体でパターンを覚えろ。

高得点への道 その2 ミサイル(ため撃ち)で撃破!!

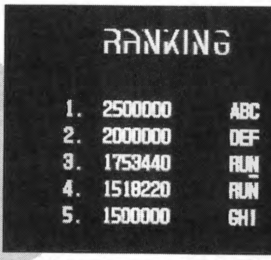
ショットよりもミサイルで敵を倒した方が得点が高い。だから、ショット1発で倒せる敵もなるべくミサイルで倒そう。特に、もともと得点が高い戦艦などをミサイルで倒すと、ショットで倒した場合に比べてさらに高得点！ 戦艦などが登場したら、必ずミサイルのみで攻撃すること!!



▶ため撃ちする際、ショットが少し出てしまうことがあるので注意！

「ベスト・アーマー」応募のきまり

高得点が出た人は、その得点がわかる写真かビデオ(VHS)を当編集部「お嬢様HPベスト・アーマー」に送ってネ。成績優秀者には、『お嬢様特急』に登場した女の子の声を担当された声優さん13人のサイン色紙セットをプレゼントするヨ!! たくさんの応募待ってま～す！



▲この画面が写っているとベストです。

締め切りは10月26日必着
成績優秀者には、声優サイン色紙セットのプレゼントあり!!

高得点への道 その3 敵を撃ちもらすな!!

プレイ終了後に敵の撃破率が表示されるが、このパーセンテージが高いとさらに得点が加わる。ミサイル攻撃で敵を逃しそうになったら、ショットで攻撃して完全撃墜をめざそう。なお、どこまで進んだかによっても加算される得点は変わり、後半に行けば行くほど得点は高くなる。これも高得点を狙ううえで重要だ。

◀青い機体で出現する敵をすべて撃破するには、ショットの上下の撃ち分けは必須だ。

名物百選

現在「電撃コミックガオ！」で大人気連載中のコミック版「お嬢様特急」（著／勝又礼夫・原案／花田十輝）が待望の単行本化!! 10月27日にメディアワークスから発売（価格：550円［税別］）されるヨ。

◀ゲーム原作者の花田十輝氏がコミック版でも原案を担当。もう一つの『お嬢様』を楽しもう。

コミック「お嬢様特急」10月27日発売決定!!

旅のおみやげ 『お嬢様特急』特製!! オレンジカード&ポストカードをあげちゃうヨ!!

キャラコン応募者の中から3名様に、『お嬢様特急』オリジナルオレンジカード（500円分）&ポストカードをセットでプレゼント!! 欲しい人は、ハガキに住所、氏名、電話番号、そして応募するキャラの名前を1人だけ書いて、当編集部「お嬢様キャラコン」係まで（締め切りは、11月5日当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせて頂きます）。

◀これがオレンジカード。使うのがもったいないネ。
▼ポストカードは、なんと5枚でひと組なのだ。

セットで3名様に

 こと座のささやき ヴェガに乗車した星奈の夏が始まる！ おなじみの女の子たちと出逢い、恋と友情の板ばさみに心が揺れ動く…。小説『お嬢様特急』の第2巻（著／花田十輝・成田良美）が、電撃G's文庫より発売中（価格：510円［税別］）！

新作アニメ情報をあらゆる角度から大検証!!

B-maga巻頭・新作スペシャル

EAT-MAN'98

10月7日いよいよスタート! 原作者・吉富昭仁、キャラクターデザインの今掛勇による描き下ろしイラストを収録!

バブルガムクライシス TOKYO 2040

11年の歳月を経て今秋よみがえる「バブルガムクライシス」。描き下ろしとともに、11年を振りかえる!

鉄(くろがね)コミュニケイション

秋のヒロイン大集合!

聖ルミナス女学院／彼氏彼女の事情／まもって守護月天!／ガサラキ／魔術士オーフェン

秋の新番組のヒロイン達に大接近! 描き下ろしとともに、その魅力に迫ります。

MONTHLY BEST

トライガン

今月Bマガが注目するイチ押しアニメ

GUNDAM 20th 「Vガンダム」 描き下ろし：逢坂浩司

B-maga Follow UP

To Heart 描き下ろしビジュアル 線画設定満載

えんげき B-magazine

宮村優子 撮り下ろしグラビア

B-maga大研究 注目! アニメーション・クリエイター

これからのアニメ界を担うのはこの人物だ!

これからの活躍が期待されるアニメ界の新鋭クリエイターをインタビュー形式で大紹介!

村田蓮爾（青の6号）キャラクターデザイン／黒田洋介（MAICO 2010、トライガン）脚本・シリーズ構成／桜井弘明（劇場版　アキハバラ電脳組）監督／千羽由利子(To Heart）キャラクターデザイン／高橋しんや（鉄コミュニケイション、フォトン）キャラクターデザイン／スタジオへらくれす・渡部圭祐（星界の紋章、覚悟のススメ）キャラクターデザイン 他

アニメ・特撮・HOBBYのこれからがわかる!

好評発売中 特別定価590円（税込）

電撃ビーマガジン B-magazine 11月号

© 吉富昭仁／メディアワークス・PROJECT. EAT-MAN'98　© 1998内藤泰弘／少年画報社・徳間書店・日本ビクター

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

電撃セガサターン

読者アンケート VOL.30

応募方法 右のハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの番号、住所、氏名、年齢を記入の上、50円切手を貼って送ってください。締め切りは11月5日(消印有効)。当選者の発表は『電撃ドリームキャスト』創刊号(11／27発売)です。

※問(1)～(3)は右の【表1・掲載記事名】の中から選んで答えてください。

(1)今号の記事の中で、おもしろかったものを3つ選んで、番号を書いてください。

(2)今号の記事の中で、つまらなかったものがあれば、1つ選んで「番号」とその「理由」を書いてください。

(3)何の記事を読みたくてこの本を買いましたか。2つ選んで番号を書いてください。

(4)今後、「付録」をつけるとしたら、どんなものがいいですか。
①「ウラワザ」を集めた付録
②ソフトの「カタログ」付録
③「ポスター」付録
(ソフト名も書いてください)
④「攻略」付録
(ソフト名も書いてください)
⑤その他(具体的な内容を書いてください)

(5)「㊇攻略FILE」で攻略して欲しいソフトがあれば書いてください。

(6)今号の表紙についてどう思いますか。
①良い　②普通　③悪い

(7)次の中で、所有している「ゲーム機」を番号で書いてください(持っているものすべて)。
①サターン
②スーパーファミコン
③プレイステーション
④NINTENDO64
⑤その他

(8)サターンのソフトを何本持っていますか。

(9)「電撃セガサターン」を毎号買っていますか。
①毎号　②ときどき　③初めて

(10)「電撃セガサターン」をどこで知りましたか。
①書店で見て
②テレビCMで
③ラジオCMで
④友だちから聞いて
⑤他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑥ポスターを見て
⑦その他

(11)「電撃セガサターン」をどこで買いましたか。
①本屋　②コンビニ　③その他

(12)「電撃セガサターン」以外に、定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、雑誌名を2つまで書いてください。

(13)「ドリームキャスト」について、どう思いますか。1つ選んでください。
①期待している
②もっとサターンを続けてほしい
③興味がない
④その他(具体的に書いてください)

(14)「ドリームキャスト」関連の情報で特に知りたいことを2つ選んでください。
①ハードの性能
②価格　③ゲームタイトル
④参入するメーカー
⑤サターンがどうなるのか
⑥その他(具体的に書いてください)

(15)「ドリームキャスト」を買う予定ですか。
①買う予定　②ソフトや価格等の条件次第で決める
③買う予定はない

(16)今後、発売されるサターンまたはドリームキャストのソフトの中で遊んでみたいものを、2つまで書いてください。

(17)今までに買ったサターンソフトの中で、好きなものを4つまで書いてください。

(18)「電撃セガサターン」へのご意見、ご要望があれば書いてください。

【表1・掲載記事名】

①ドリームキャスト4大特報！
②ドリキャストピックス
③バイオハザードコード:ベロニカ
④電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム
⑤インカミング
⑥バーチャファイター3tb
⑦神機世界 エヴォリューション
⑧北へ。
⑨ソニック アドベンチャー
⑩ブルー スティンガー
⑪セガラリー2
⑫ジュライ
⑬ガイストフォース
⑭パワーストーン
⑮セヴンスクロス
⑯サイキックフォース2012
⑰ぷよぷよ～ん
⑱戦国TURB
⑲ペンペントライアイスロン
⑳宮地洋一氏インタビュー
㉑グランディア2
㉒鄭問え三國誌
㉓ドリームキャストの基礎知識
㉔フレンズ
㉕フレンズ通信
㉖ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3
㉗ノエル3
㉘サクラ大戦 帝撃グラフ
㉙ファインドラブ2
㉚海へ SummerWaltz
㉛Pia♥キャロットへようこそ!! 2
㉜マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター
㉝シャイニング・フォースⅢ シナリオ3
㉞機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years
㉟スレイヤーズろいやる2
㊱ストライカーズ1945Ⅱ
㊲電車でGO！EX
㊳シミュレーションRPGツクール
㊴月刊ワープタイムズ
㊵ウラワザえもん&電セガ ウラワザ情報局
㊶サーモンハンティング豊作
㊷悪魔城ドラキュラX
㊸ハイスクール テラ ストーリー
㊹お嬢様を狙え！
㊺お嬢様HOT PRESS
㊻読者プレゼント
㊼サターンの殿堂
㊽AC魂
㊾Do The PC！
㊿電撃サクラ隊
51 She'sn～シーズン～
52 バーチャコールS
53 新作ホットライン・その他
54 バッチリ買いま情報・レビュー編
55 バッチリ買いま情報・情報編
56 NEWS DIGEST
57 電撃サターンチャート

VOL.28プレゼント当選者

■ゲームソフト

①機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years
北海道　松野 浩之
宮城県　今東 博美
茨城県　鈴木 奈緒
群馬県　小野 利弥
東京都　佐々 広和
新潟県　紫竹 敏伸
兵庫県　橋場 圭吾
広島県　佐藤 賢治

②シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮
北海道　畠山 淳
秋田県　井上 淳也
福島県　佐藤味希子

③カプコンジェネレーション ～第2集 魔界と騎士～
岡山県　小林 洋
佐賀県　古川 智美
熊本県　門岡 桂史

④デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ

■グッズその他

⑤MailTomo
秋田県　小池 広明
栃木県　堀江 智雄
千葉県　河野絵美子
長野県　吉沢 茜
香川県　北口 喜之

⑥初恋物語 サイン色紙
埼玉県　隼野 純
新潟県　小杉 一良
京都府　奥田 隆信
大阪府　野地 高志
愛媛県　河村 芳彦

⑦OVA スレイヤーズえくせれんと テレホンカード
福島県　三輪 典潔
埼玉県　矢島 郁美
岐阜県　北川 雅紀
愛知県　南 博詞
鳥取県　石坂 雅幸

⑧せがた三四郎 携帯電話ストラップ
青森県　馬場 靖子
埼玉県　本橋 卓
千葉県　猿渡 義信
神奈川県　幾瀬あかね
神奈川県　藤田 文子
福井県　金子 茂
滋賀県　藤林 政行
香川県　内田 知幸
福岡県　河村美由紀
福岡県　高巣 勝樹

⑨探偵神宮寺三郎 携帯電話ストラップ
北海道　斉藤 朋子
岩手県　安倍 雄介
山形県　南川 淳
群馬県　新井 裕美
群馬県　栗本 貢
千葉県　笹子 優
千葉県　渡辺 美幸
神奈川県　清田 幸誠
神奈川県　三平 嘉考
神奈川県　渡辺 崇
山梨県　新井みゆき
静岡県　石切山晃徳
愛知県　近藤 哲司
愛知県　松浦 幹憲
大阪府　菅原 真之
奈良県　水野 和利
山口県　河村 法良
愛媛県　井上 一彦
福岡県　蛇川 正憲
鹿児島県　坂口 雄一

⑩ルナ2エターナルブルー 販促用ポスター
北海道　矢田 善信
長野県　阿部 秀司
愛知県　早川 文架
大阪府　久保 麻美
兵庫県　吉田 博

⑪スレイヤーズろいやる2 販促用ポスター
千葉県　桜井 信義
神奈川県　上田 八平
大阪府　松田 遼
奈良県　藤田 有香
高知県　川上 良奈

読者プレゼント

見てください、このプレゼントの数々を！ 人気ゲームソフトから、簡単には手に入れることのできないレアアイテムまで、よりどりみどり。欲しい人は今すぐハガキを！

①『電車でGO！EX』

▲▶一大ブームを巻き起こした「電車でGO！」が、ついにサターンに登場。サターン版にはオリジナル新要素が追加されている。今回は別売の専用コントローラーも一緒にプレゼント。思う存分運転手気分を味わってね。

専用コントローラー付！

セットで3名

②『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』

3名

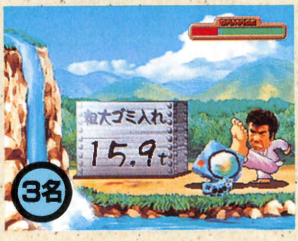
◀『マーヴル』と『ストリートファイター』のキャラクターが入り乱れて闘う、スーパーバトルFTG！

③『ファルコムクラシックスⅡ』限定版

5名

◀ファルコムの懐かしの名作を集めた2作め。『イースⅡ』と『太陽の神殿』が収録されているぞ。

④『せがた三四郎　真剣遊戯』



3名

◀「せがた三四郎」がついにゲーム化。これまでのヒットCMを元にしたミニゲームが満載だ。

⑤『ストライカーズ1945Ⅱ』ピンズ

5名

◀アーケードで大人気の『ストライカーズ～』のオリジナルピンズをプレゼント。

⑥ロードス島戦記 ～英雄騎士伝～ ピンズ

▶TVアニメ「ロードス島戦記～」のビデオ発売記念ピンズをプレゼント。

5名

⑦ピンズコレクション『ときめきスポーツ』

3個セットで各1名

◀『ときめきメモリアル』の中でも、特に人気の高い3人、藤崎、虹野、館林のかわいいピンズ。ベースボール&テニスバージョンを各3個セットでプレゼントだ。

⑧『アンジェリークデュエット恋愛講座』BOOK

◀好評発売中のサターン版『アンジェリークデュエット』のガイドブック。9人の守護聖との親密度の上げ方や恋愛イベントをより楽しむための方法を紹介。

5名

⑨カプコンシークレットファイル No.21

5名

▶ファンクラブや一部のゲームセンターなどでしか手に入れることができないレアブック。ゲームの設定資料、四コママンガなどおもしろい企画が満載だ。

応募のきまり

欲しいプレゼントが見つかったら、左についているアンケートハガキに、各アンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を記入して50円切手を貼ってポストへ。締め切りは11月5日(消印有効)、発表は電撃ドリームキャスト創刊号（11月27日発売）で。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選された方は、この懸賞に当選できない場合があります。

©TAITO CORP.1996,1998 MARVEL SUPER HEROES ALL MARVEL CHARACTERS : TM&©1998 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.NORIMARO : ©NORITARO KINASHI・Arrival／NTV,©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHT RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVELCHARACTERS,INC.©1998 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD.／©1998 NIHON FALCOM Co.©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©せがた三四郎後援会 ©1997、1998 PSIKYO ©1998 水野良・グループSNE・夏元雅人・百やしきれい／「ロードス島戦記」プロジェクト／テレビ東京 ©1998 KONAMI ©1998 KOEI CO.,LTD.©CAPCOM.,LTD

サターンの殿堂
HALL OF FAME

サターンの名作を思い出すノスタルジックコラム第3回。DC用の続編も発表された『セガラリー』が殿堂入りする。

第3回

セガラリー・チャンピオンシップ

●'95年12月29日発売　●5,800円　●セガ　●RCG　●レーシングコントローラー対応

誰にでも出来るRCGはヒット作にならない

ゲーマーには2種類のタイプがいる。それはRCGが得意な者と、そうでない者だ。これはなんとなくやってるウチに遊べるようになってくる格闘モノやシューティング、シミュレーションと違ってハッキリと区別される。できない人は徹底的にできないのがRCGの特徴なのだ。そんな、RCGが不得意なゲーマーを、ハナっから見限って登場したのが『セガラリー』だった。試しにそんなRCG不能者が『セガラリー』に手を出すとどうなるか。彼らは決まって、ハンドルを切りすぎてコース上で回り出す。その光景は、**首都高横羽線大黒PA**でスモークをあげているニーチャンとなんら変わらない。違うのは本人に回る意志があるかどうかだけだろう。

これらの原因は、ひとえに『セガラリー』が持つステアリング特性の異常なまでのシビアさにある。このゲームにおいて、目一杯ステアリングが切られることはほとんどない。それまでデジタル入力オンリーでドリキン気分を満喫できていた**土屋圭一レプリカ**たちは、ここでパニックに陥る。そんな中、ソフトと同時にレーシングコントローラーを購入し、微妙なアナログ操作に慣れることができたのは、いわゆるゲーマーとは毛色の違うRCGマニアと呼ばれる人種だけだった。誰にでも乗りこなせるワケじゃない。そんなところがウケたのかも知れない。とにかく、やりこんでいるモノとそうでないモノとの差は歴然としていた。最終的にランチアデルタ・インテグラーレ、トヨタセリカGT-FOUR、ランチア・ストラトスの3車種しかない点も、マシン性能に依存した他作品とは違っていた。プレステでバカ売れした某RCGの「車体の中心からコマのように回転する怪しい挙動」に疑問を抱いていた、バリバリの**リアステア派ゲーマー**は、背中を丸め、股間にレーシングコントローラーを挟み込みつつサタマガのタイムアタックランキング（当時電セガはまだ創刊されていなかった）を見ては一喜一憂していたのであった。

本当にラリーが好きなんだなぁと思う作品

歴史的に見ても『セガラリー』は、開発者の趣味性が炸裂した数少ないヒット作だろう。だいたい、カーセッティング時に「ブローオフバルブ」の設定をする項目があり、なおかつその設定が**一切走りに影響しない**、なんていうゲームは見たことがない。クルマに詳しい方なら分かると思うが、この「ブロー〜」というのはターボ車特有のもので、タービンによって圧縮され爆発した後の燃え残りガスをエンジン外に放出するためのバルブだ。最近では、**トーフ屋マンガ**の影響か、峠までいかずとも街中でアフターパーツが放つリリース音（「プシーッ！」ってやつね）を聞くことが出来る。しかし、そんな知識もなかった当時のゲーマーが、5段階もあるセッティングをアレコレ変えつつタイムアタックに精を出し、結局説明書にある通り「アクセルを戻した時の音が変わる」だけと知った時のショックは計り知れない。まったく開発者も**罪作り**なものである。

今でこそ『GT』がクルマファンにウケているなどと言っているが、その路線で言えば『セガラリー』はゲームファン以外の層を獲得した草分け的な作品と言えるだろう。ドリームキャストが何台売れるかは知らない。が、ランエボのオーナーズクラブ会員やインプレッサをこよなく愛すスバリスト、そしてすべてのラリー&ダートラファンがいる限り、ドリームキャスト版『セガラリー2』は安泰だ。発売日のアキバはラリーカーの見本市になるかも知れない。

ドリキャス同時発売にむけて

ホンのラリ2をちょっと知っておこう!

さて、サターン版『セガラリー』を買った人なら、ドリキャス版『セガラリー2』をGETしないハズがない。そこで、業務用をあまりやりこんでいない家庭用専門セガララー（←強引）のために、前作からのパワーアップポイントを軽く説明しておこう（もっと詳しい情報が知りたいっていう方は、本誌66ページからの特報記事を読んでね）。

まず、クルマの数がすごーく増えた。セリカ、デルタ、ストラトスはもちろん、今度はインプレッサやランエボ、カローラ、エスコート、プジョー306マキシなどが登場。しかもドリキャス版では、さらに追加されるというんだから、さながらダート版『グランツーリスモ』って感じなのだ。コースもまた然り。前作のコースはないんだけど、ドリキャス版では新コースを含め十数種類も用意しているらしい。脳味噌のメモリが少ない人は、コースを覚えるために容量アップしておかないと大変なことになるだろう。

また、「サイドブレーキ」が追加された点も見逃せない。正直ゲーセンで使っている人はあまり見たことないんだけど、新コースも追加されるし、もっと使う機会も増えるのかも。10月6日のドリームキャスト発表会で、レーシングコントローラも同時発売とされていたけど、まさかサイドブレーキは付かないよなぁ。どちらにしても、バタフライシフトにして欲しいとはみんな思ってるはず。あ、ついでにコントーラー本体の重量も増やして欲しいな。またの間に挟むのはもういやだー!!

'95年12月29日 発売日ってどんな日!?

NEWS

不祥事の連続に大蔵事務次官辞任

『セガラリー』が発売された29日。住専問題、過剰接待、贈与問題などの不祥事が続いたことに対する「けじめ」として、大蔵省篠沢事務次官が辞任を表明した。もっともこの辞任に対する関係者、世間の目は厳しく、「他にも責任をとるべき人間はゴマンといるのではないか」という見方となった。

オウム井上被告自筆の脱会届提出

オウム真理教関係の裁判報道が続いたのもこの頃。地下鉄サリン事件の殺人罪で起訴されていた井上嘉浩は前日の28日、自筆の脱会届けを提出。自ら麻原被告と対決する構えを見せることで、残っていた信者に脱会をうながす動きをとった。なお、この時点で同じく脱会を表明していた教団幹部は、不健康そうな顔が懐かしい青山元弁護士や早川紀代秀被告ら8名。ちなみに井上被告の書いたという自筆の脱会書は、新聞にも掲載されたんだけど、すさまじく汚い字で書かれていた。こういう時のために（どういう時だよ）普段から字はキレイに書けるようにしておきたいなぁ、などと思った人も多いのでは。

当時のゲーム業界事情

サターンユーザーには至福の冬が到来

95年末から96年にかけての冬は、サターンが最も華やかだった時期と言えるかも知れない。12月1日に発売された『バーチャファイター2』は、その後ミリオンセラーを達成。今回殿堂入りした『セガラリー』も好成績を伸ばし、ついにセガサターンは次世代機の中では初の累計出荷200万台を達成している。しかし、実際に数字で圧倒的な力を見せつけたのは、いまとなっては考えられないことにスーファミ。12月9日に発売された『ドラクエVI』は年末までに282万本を出荷、格の違い……というか定番の強さを見せつけた。

▶『バーチャ2』やりたさにサターン買った人がほとんどってホント?

また、29日の読売新聞朝刊に掲載された記事が、ゲーム業界を震撼させた。内容はセガと松下が64ビット次世代ゲームマシンの規格を統一。M2のフォーマットを使って96年の秋に新機種をセガが発表するというものだった。まだまだプレステとの対決の行方が取りざたされていた時期だけに、「オイオイ！　ちょっと早すぎるんじゃねーの!?」とトイレの中で新聞片手に叫んだ読者も多かったことだろう。もちろん、この読売新聞の報道は事実無根……だったかどうかはわからないが、すぐさま両社とも全面的に否定。翌日の同新聞に基本同意はしていないし、新機種発売の予定もない、という「なぁ～んだ」的な記事が掲載される結果となった。そのせいなのか、同じ29日に発売されたネオジオCDZの話題をあまり聞かなかったような気も。こちらは倍速CDを搭載したネオジオCDの後継機、というかマイナーチェンジモデル。発売後、あっという間に完売したが、まわりで買った人は少なかったなぁ。

次世代ゲーム機
セガと松下 規格統一
―来秋発売へ基本合意―
任天堂を追撃
他社にも参加

●こんなソフトが売れました●

『ドラゴンクエストVI』（SFC・エニックス・RPG）
初回出荷170万本のバケモンソフト。こんな景気のいい話はこの先2度と聞けないかもしれないなぁ。サビシーッ！

『リッジレーサーレボリューション』（PS・ナムコ・RCG）
根強いファンを持つPS『リッジ』のシリーズ2作目。ドリフトの位置づけがかなり前作と変わった気がする。

『バーチャファイター2』（SS・セガ・FTG）
セガサターンの歴史に燦然と輝く150万本ソフト。『バーチャ3tb』もこの時くらい歓迎されるといいんだけど。

HALL OF FAME COLLECTION

AC魂

アーケードソウル

人気タイトル目白押し!! 最新AC情報が満載だ

JAMMAショーでさまざまな新タイトルが発表され、まだまだ熱の覚めやらないAC界。今回はそんな中からカプコンの『キカイオー』に焦点を絞り、システムについて紹介する。さらに『ストリートファイターZERO3』の攻略やザウルスの最新作『ショックトルーパーズ2nd SQUAD』など、実戦で役立つテクニックから期待の新作まで一気にフォローしていく。

ラ イ ン ナ ッ プ

- ■超鋼戦紀 キカイオー
- ■ストリートファイターZERO3
- ■ショックトルーパーズ セカンド スカッド
- ■電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM

FTG ●稼動中 ●カプコン ●8方向レバー＋4ボタン

ついに稼動開始! ロボット同士による究極のバトル

すでに全国のゲームセンターで稼動している『キカイオー』。ロボット同士による対戦アクションだが、グラフィックやそれぞれのキャラの必殺技は他と比べ物にならないほど超ド派手。操作方法も今までのカプコンの格闘とは違っている点にも注目したい。また、登場ロボットは8体で、どのロボットもそれぞれ特徴がはっきりと出ている。ファンならずともこれはもうプレイするしかない!?

▲『キカイオー』に登場するキャラの必殺技は派手でカッコいい。キミはどのロボットを選ぶ?

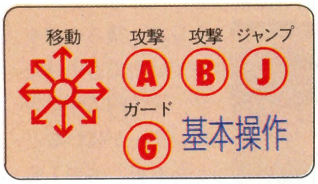
まるでアニメを見ているみたい

◀▲1人用では、選択したロボットのオリジナルストーリーが楽しめる「ストーリーモード」と、キミのプレイを評価する「ヒーローチャレンジモード」の2つが用意されている。

鉄と鉄がぶつかり合う期待の最新作がついに！

今までの常識を越えた新システムを徹底解析

『キカイオー』の魅力の１つとなる新システムの数々。ここではそれらのシステムについてまとめてみたぞ。これを読めば、初めてのプレイでも楽しく遊べること間違いなし！　なお、下のシステム以外にも、相手の攻撃を相殺する「相殺」や、アーマーを破壊する「アーマーシステム」など、ロボットならではのシステムが満載だ。



▲中にはツインザムＶのように合体攻撃ができるキャラもいるのだ!?

画面の見方

避け攻撃　―相手の攻撃を避けて反撃―

相手が攻撃してきたところをスッと横にかわし、硬直している相手に反撃をする。それがこの避け攻撃だ。コマンドは全キャラクター共通でＧ＋Ａで近距離の攻撃が、Ｇ＋Ｂで飛び道具が出るようになっている。

◀成功すればいいが、ガードされるとスキが大きい。

スティールダッシュ　―相手の攻撃を消しつつ接近―

お互い遠距離でなかなか近づけないときに役に立つのがこのスティールダッシュ。Ｇを押しながらレバーを前に２回入れれば、攻撃をくらっても止まらないダッシュが出せるぞ。ただし、ダメージはしっかりと受ける。

◀スティールダッシュが当たれば、相手はひるむぞ。

アイテム　―自機をパワーアップさせる―

障害物を壊したりコンボをヒットさせると出現するアイテム。これを取ったあとにＡ＋Ｂ＋Ｊを押すと、入手したアイテムの効果（能力アップ、武器攻撃など）が得られる。なお、この時に出す技は各キャラクターごとに違っているぞ。

◀画面真ん中の色のついたダイア型のものがアイテムだ。

▶これを取ったあとにコマンドを入力すると、パワーアップ。

グラップルアタック　―ボタン連打による競り合い―

近距離で攻撃が相打ちになったり、お互いがスティールダッシュでぶつかると、このグラップルアタックになる。このときはレバーを回したり、ボタンを連打して、相手よりも叩いた回数が上回ればダメージを与えられる。ちなみにグラップルアタックにはある法則があるようだ。

▲こうなったらひたすらレバー回しとボタン連打するしかない！

パワーブレイカー　―ガードを強制的にはずす―

『キカイオー』は他の格闘ゲームのように、しゃがみガードや空中ガードといったガードはない。そのためガードを固められるとダメージを与えられない。このガードを崩すのがパワーブレイカーで、Ｇ＋Ａ＋Ｂを押せばいい。成功すれば相手をよろめかせてダメージを与えられる。

▲唯一ガードを崩すことのできる技。リーチが短く、技の出も少し遅め。

ファイナルアタック　―１発逆転の超必殺技―

相手からすでに１回ダウンを奪っている状態で、相手のダメージゲージが半分以上になると、画面上部にファイナルアタックの文字が表示される。このときにＧ＋Ａ＋Ｂ＋Ｊを押すと最強の技を出せるのだ。これが当たれば相手の体力に関係なく、必ず勝つことができるぞ。

◀▲当たれば必ず勝つことができる「ファイナルアタック」。対戦で一度は決めてみたい。

©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHT RESERVED.

攻略 CAPCOM STREET FIGHTER ZERO 3

FTG

●稼動中 ●カプコン ●8方向レバー＋6ボタン

これさえ読めばキミも今日からオリコンマスターだ！

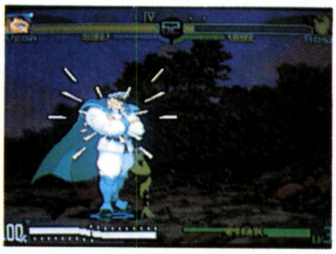
V-ISMを選んでオリジナルコンボを決めよう

『ZERO3』といえばISMセレクト。みんなは一体どのISMを選んでる？　街中ではやっぱりZ－ISMが多いけど、キャラによってはV－ISMがかなりいけてることが判明。さっそく今回はオリジナルコンボ（以下オリコン）を徹底攻略していくぞ。なお、V－ISMの特徴はオリコンを使うことができるだけではない。近距離でしか出せない通常技をレバー後ろ＋ボタンでいつでも出せたり、全体的にゼロカウンターが強いなどがあるぞ。他のISMが飽きた人は試してみてはいかが？

▶ソドムは通常技をガードさせたあとにこうすると…。

Ⅰ相手の連係に割り込んで反撃

対戦では人それぞれの戦い方があるが、よく見てみると同じ連係を使っている人がいる。こんな時はガード中に同じ強さのP＋Kを連打しておけば、ガードが途切れた瞬間に発動してくれる。あとは硬直している相手にオリコンを決めよう。



◀オリコンは発動するボタンによって分身の間隔が変わる。

Ⅱ無敵時間を使って投げを回避

オリコンは発動した瞬間に一瞬だが無敵になれる。これを利用すれば確実に投げを回避できる。しかもこのとき相手との距離が近ければ、逆にこちらが投げることができるぞ。また、相手が跳び込んできた時に使えば、ほとんどの技が対空技になる。もちろんこのあとはそのまま連続技につなげることも可能。かなり有効なテクニックなので覚えておこう。

▲無敵時間をうまく活用しよう。とくに投げキャラのザンギエフに使える。

Ⅲ対空技を誘ってからスカす

オリコンはなにも防御に回ったときに使うことはない。①、②とは逆にこちらが跳び込んだときに発動させれば、対空技を通り抜けて硬直中の相手に攻撃をヒットさせることができる。さらにこの時は連続技にしやすいという特典つき。タイミングはシビアだが、一発逆転のチャンスなのでどんどん狙っていこう。

▲対空技は同じ技を出してくることが多いので、けっこう引っかかりやすい。自分の体力が少ないとさらに効果的だ。

Ⅳ画面端で連続技を決める

画面端でオリコンが決まったら、一気に体力を奪うチャンス。相手との間合が離れないので、飛び道具を持っているキャラなら一定の間合で連発するだけで連続技として成立するぞ。ただし、この時は弱で発動しないと連続技になりにくいので注意しよう。なお、飛び込んで低い位置で発動してからジャンプ攻撃→しゃがみ攻撃とやればガード不能になる。

▲画面端でのオリコンラッシュはとにかくガード方向がきつい。

スクープ オリジナルコンボ中に相手を浮かせると…

オリコンがヒットして相手を浮かせたら、通常技→必殺技をずっと繰り返そう（キャンセルすること）。こうすることで相手は受身を取ることができず、オリコンタイマーがなくなるまで攻撃をヒットさせられる。つまり連続技となるわけだ。さすがにヒット数が増えるとコンボ（ダメージ）補正がかかってしまうため、半分ぐらいまでしか体力を減らすことができない。だが、スーパーコンボが使えないV－ISMにとっては貴重なダメージ源となることには違いない。右記にオリコンの一例をまとめたので、これを参考に自分だけの「オリジナルコンボ」を作り出してみよう。

代表的なオリジナルコンボ

キャラクター	コマンド	条件
リュウ	しゃがみ弱K→強波動拳×α→強竜巻旋風脚	弱発動、画面端
ケン	しゃがみ弱K→昇龍拳（弱）→（立ち強K→弱昇龍拳）×α	弱発動、画面端
ナッシュ	しゃがみ弱K→（しゃがみ中K→強サマーソルトシェル）×α	弱発動、画面端
アドン	強ライジングジャガー→（弱ジャガーキック→強ライジングジャガー）×α	中発動
ソドム	弱ジゴクスクレイプ×α→強ダイキョウバーニング	——
ロレント	しゃがみ強K→（ハイジャンプ強キック→弱P）×α	中発動
ダルシム	しゃがみ弱K→弱ヨガファイアー×α→強ヨガファイアー→弱ヨガフレイム→強ヨガブラスト	弱発動、画面端
キャミィ	（強キャノンスパイク→強K）×α	弱発動、画面端
コーディー	しゃがみ弱K→しゃがみ中K→中ラフィアンキック→（強K→強ラフィアンキック）×α	弱発動
バルログ	強ローリングクリスタルフラッシュ×α	中発動、画面端
豪鬼	しゃがみ弱K→弱灼熱波動拳→（弱豪昇龍拳→弱P）×α	弱発動、画面端

©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHT RESERVED.

SHOCK TROOPERS 2nd SQUAD ショックトルーパーズ

ACT ●11月稼動予定 ●ザウルス ●8方向レバー＋3ボタン

ショット撃ちまくりのアクションシューティング

『ショックトルーパーズ』の続編となる『2nd　スカッド』。基本的な操作は前作と変わらず、ショットを撃ちまくって各ステージを進んでいく。使用キャラクターは8人から4人に絞り込まれ、緊急回避は前転からジャンプになった。敵を撃ちまくる爽快感はヤミつきになるぞ。

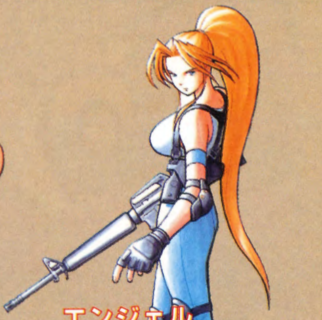
◀「撃ちまくり」、「倒しまくり」、「壊しまくり」の3大爽快感を満喫！

▲ショットや攻撃力などはキャラごとに性能が違っているのだ。

◀ステージ中に配置されている特定の乗り物に乗れれば、より強力なショットが撃てる（溜め撃ちも可能）。

テロ組織に挑む4人のスペシャリスト

レオン
アメリカ陸軍少佐。巨体にひげを蓄え、サングラスを常に離さない。肉体的、精神的にも強靱で、チームのリーダーとして頼られている。



エンジェル
非常にグラマーな金髪美女で世界一のパイロットと言われている。男勝りではあるが、とてもおしゃれ。前回の作戦のあとに、ミルキーウェイからの紹介でマリービーと知り合い、以後親友となる。

ルル
アンダーソン大尉の親戚筋にあたる非常に明るい少女。射撃の腕が飛び抜けていて、クレイ射撃世界大会で優勝したこともある。ＦＢＩ訓練所を優秀な成績で卒業し、今回プロとして初の任務に就く。

トーイ
茶褐色の肌を持つ青年で、幼い頃に両親に捨てられ施設で育った。お調子者のように見られがちだが、本当は冷静で観察力に優れている。ＩＱは200もあり、現在はＣＩＡの特殊捜査官として活躍中。

速報

『バーチャロン オラトリオ・タングラム』全国大会開催!!

『オラタン』戦士たちが熱き戦いを繰り広げた

ドリームキャストへの移植が決まった『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』の全国決勝大会が9月27日大田区産業プラザで行われた。会場には、1500名以上のファンがつめかけ、予選を勝ち抜いてきた66選手の熱い戦いを見つめていたぞ。今大会の優勝者は、コードネーム「ドルドレイ組の300円 E.K.D」（搭乗機種：テムジン）さん。前回大会では、あと1歩優勝に届かなかったが、今回は見事雪辱を晴らした。大会のほかにもラジオドラマ「バーチャロン」でフェイイエンを演じた樋口智恵子さんのミニライブやグッズ争奪ジャンケン大会など、盛りだくさんの1日だった。

▶入賞者のみなさんが勢揃い。優勝者にはなんとペプシコーラ1年分（!!）が贈られた。

▼ドリームキャストで発売が決定している『オラタン』。こちらも楽しみだね（画面はアーケードのものです）。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1998／CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI ©SAURUS 1998

セガPC入魂の「超人伝説」の発売が目前に！

vol.36

Do The PC!

セガサターンを強力にバックアップした人気キャラ、せがた三四郎がいよいよPCのデスクトップに登場！　今回は『せがた三四郎～超人伝説～』の内容を大公開しちゃうぞ！

せがた三四郎からの贈り物、いよいよ発売!!

せがた三四郎 ～超人伝説～

●10月29日発売予定　●5,800円　●セガ　●ETC

動作環境　OS:Win95,98／CPU:Pentium90 MHz 以上／メモリ:32MB 以上　ハイブリッド対応

キャラクター作品のラインナップ拡大を狙うセガＰＣが放つ、新しいデスクトップアクセサリー集タイトル『せがた三四郎　～超人伝説～』。その期待の新作が、いよいよ今月末に発売されるのだ！　新プロデューサー・小堤正人氏を始めとする制作スタッフが、全力を注ぎ込んで制作したというだけあり、〝とにかく濃い！〟の一言に尽きるデキ。今まで明かされていなかったせがた三四郎の半生から、放映されたＣＦのデータベースまで、三四郎のすべてが詰まっているのだ。　三四郎が身にまとう、熱血のオーラを閉じ込めたこのアクセサリー集。気の抜けたデスクトップに飽きてしまったＰＣユーザーは、迷わずゲットするべし！

▶▼俳優・藤岡弘氏が扮する熱血野郎、せがた三四郎。『超人伝説』では、その魅力をあますところなく堪能できてしまうのだ！

こんなにたくさんの内容がギッシリ!!!

其の壱　TVCFでの雄姿をもう一度!!　偉大なる生涯

このコーナーは、これまでにオンエアされたせがた三四郎出演のTVCFを集めたもので、データベース部分のメインになるものだ。これでいつでも三四郎の雄姿が見られるってワケ。巨大なセガサターンを背負っての修行や、裸足でのスケート競争など、つねに過酷な道を歩みつづける三四郎の姿は、見る者に大きな感動を与えてくれるはずだ！　ちなみに収録データの形式は、MPEGフォーマット。当然ながら音声までバッチリ入っているぞ。

其の弐　有名イラストレーター多数参加！　三四郎美術館

島本和彦氏、寺田克也氏など、三四郎ファンの有名イラストレーターが集結したグラフィック集。各人の思い描く三四郎の姿が、熱く描かれているのだ！

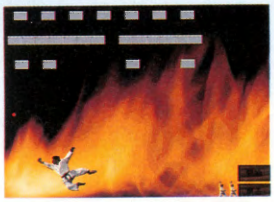
其の参　三四郎の歩みをつづる　三四郎半生記

三四郎の知られざる半生を描いた感動ドキュメント。脚本はあかほりさとる氏、ナレーションは納谷悟朗氏が担当している。三四郎の過去の秘密が今明らかにされる!?

其の四　修行で力を蓄えろ！ 超人への道

武道の達人でもある三四郎が、空手の表演などでおなじみの"瓦割り"の妙技を見せてくれるコーナー。上下するパワーゲージにタイミングを合わせてキーを叩けば、三四郎が積み上げられた瓦をコナゴナにするぞ。カンタンには割れないので、マウスを前後に動かして（ヒンズースクワット？）で修行せよ！

其の伍　ズバリ"ミニゲェム"だ！ 三四郎遊戯館



「超人への道」で、見事に瓦割りを成功させた者だけが入ることができる、ミニゲームコーナー。三四郎のコミカルな動きがほほえましいぞ。右の写真のブロック崩しの他にも、まだ数種類のゲームが収録されているのだ。熱い男のゲームをじっくり堪能せよ！

其の六　手作りテイストがグッド！ 三四郎工房

いわゆるペーパークラフトの型紙が入っている三四郎工房。コレを市販のカラープリンタで出力すれば、三四郎のグッズをカンタンに作ることができるのだ。写真の「せがた三四郎お面」の他に、ファンシーボックスやトントン紙相撲など、実際に遊べちゃうモノもあるぞ。非売品の三四郎アイテムをたくさん作れば、友だちに自慢できちゃうぞ!?

其の七　自慢の歌声を披露せよ！ 三四郎歌謡道場

セガサターンのTVCF挿入歌としておなじみの「セガサターン、シロ！」のカラオケ。なんとPCにマイクをつなげば、練習もできるぞ。ちなみに練習中は、歌の進行に合わせて画面の右上にいる三四郎が「合いの手」を入れてくれる。練習して上達したら、セガカラで熱い歌声を披露せよ！

其の八　男はこう生きろ！ 三四郎格言集

せがた三四郎の格言、持論や小言、悩める人へのアドバイスなどをランダムで聞くことができるコーナー。収録メッセージには「親は大切にするものだ。自分だっていつかは親になるのだから」という含蓄のある言葉から、「肌を焼くのはいいが、皮膚ガンになるなよ！」という、ちょっとコミカルなものまで多数あるぞ。毎日ありがたいお言葉を聞こう！

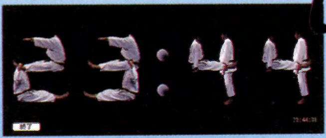
其の九　三四郎グッズ総ざらえ!? 三四郎博物館

実際にありそうでなさそうな、せがた三四郎グッズを紹介していくコーナー。レトロな雰囲気が漂うものが多く、「三四郎ハウス」や「三四郎スナック」などパクリ系アイテムも多いぞ。ワルノリを楽しむべし！

◀▲原作のメーカーに許可を取ったワルノリグッズもたくさんあるのだ。

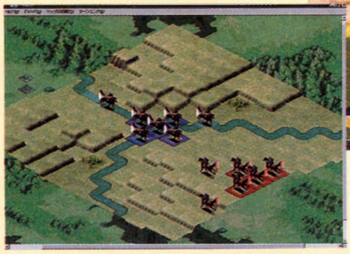
其の拾　使える(？)アクセサリーも満載！ アクセサリーetc.

この手のソフトにはお約束のツール、ボイスデータ、スクリーンセーバーも多数収録されている。右の写真はスクリーンセーバーで、三四郎がうさぎ跳びを延々と繰り返すモノ。他に、三四郎のゲーム風景などもあるぞ。右下は、三四郎の人文字時計。時計としての実用性は…まあ、問題ないでしょ!?



Topic あの「信長の野望」に、待望のインターネット版が登場！

歴史SLGとして絶大な人気を誇る『信長の野望』が、ついにインターネットでもプレイ可能になった！ 10月2日に発売となった『信長の野望 Internet』(Win95&98版／価格：7,800円）は、インターネットを利用した8人までの対戦をサポートした最新作。ネットゲーム専用にシステムを一新し、戦略、戦術性をより高めているぞ。発売元のコーエーでは、ソフト発売に合わせ、対戦キャンペーンを実施中だ。詳しくはコーエーホームページまでアクセスしよう（http://www.koei.co.jp/）。



◀▲インターネット版となれば、やはり対人戦がおもしろいぞ。ちなみに12月には、新タイトル『信長の野望 烈風伝』も発売予定だ（Win95&98 版／価格：11,800 円）。

今週のガセ情報

今回はガセでなく『せがた三四郎～超人伝説～』についての追加情報をひとつ。このソフトには、初回限定特典として、下の写真の「三四郎占い貯金箱」が付属しているのだ。三四郎の背中にお金を入れると、ルーレットでその日の運勢を占えるのだ。

Ⓒ SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998Ⓒせがた三四郎後援会
Ⓒ1998 KOEI CO.,LTD.

●28号は投稿コーナーがなくて悲しかったです…。（佐賀県・風蘭れいとさん）★キャラコンがなくてガッカリした人が多かったようです。でも、歌謡ショウに行けなかった人に情報を届けたかったし…。読者コーナーと情報コーナーのバランスは、難しいところです。●祝！ めでたすぎ!! 由里ちゃん上半期ランキング10位！（埼玉県・田代穂澄さん）★今回はなんとベスト5入り達成！ 応援、ありがとうございます。

電撃サクラ隊

春が過ぎ夏が終わっても、『サクラ』の勢いは衰えません。この秋は、サクラファン必携の『サクラ2』関連グッズが続々登場！ カードダスに設定資料集と、定番グッズがそろいぶみ。『サクラ2』グッズは今が「旬」って感じ？

売り切れ必至！ カードダス「サクラ大戦」登場!!

▶カードは全44種類。紹介したもの以外にもゲーム中の名シーンもカード化されているぞ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998
©RED 1996,1998 イラストレーション：藤島康介／松原秀典

4枚100円のお手軽価格！

『サクラ2』の登場キャラや名シーンをカード化した、「カードダス　サクラ大戦2」が登場！ 今回の目玉は、藤島康介先生＆松原秀典先生のイラストが描かれた太正らしさ満点の和紙カードです。プリズムカードも含めた全44種類が、バンダイのカードダス自販機より4枚100円で絶賛発売中。早く集めないと、売り切れちゃうぞ！

全カードをセットにして5名様にプレゼント！

この『サクラ2』カードダス全44種類を5名様にプレゼント！ 希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、当編集部「カードダス欲しいダス」係まで送ってね（11月5日消印有効、当選は発送をもって）。

プリズムカード 5種

＋ **和紙カード** 3種

＋ **ノーマルカード** 36種

＝ 計44種類!!

第28回 サクラでキャラコン

由里が5位にランクイン！

1位 マリア・タチバナ

●前回1位――95票

▲熊本県・朝佳浩也さん／またもやトップはマリアです。これというのも、毎回たくさんのマリアファンから「好き」という想いが集まるからこそなんですよね。

2位 李紅蘭

●前回3位――72票

◀千葉県・うさこさん／もうすぐトップ！ 最近は、紅蘭ファンの健闘が目立ってます。

3位 レニ

●前回4位――50票

◀大阪府・HIRさん／思わず出る言葉は「かっわい〜♥」。難なく3位に再浮上。

4位 アイリス

●前回6位――32票

◀神奈川県・くさなぎ遥都さん／アイリス人気ブレイクの予感？ 見事に4位獲得！

5位 榊原由里

●前回11位――22票

◀鹿児島県・ひとみさん／念願のベスト5入り達成！ この勢いで、次回もGO！

今回の総評

まずは、由里のベスト5入りに拍手〜！ 花組メンバー以外では初の快挙です。椿も10位にランクインしており、今回は3人娘の人気が好調でした。紅蘭やアイリスのランクアップなど、地道に投票を続けてくれた隊員の愛が、着実に実を結んだ感じですな。逆に、すみれ＆さくらはやや不本意な成績かも。織姫は……「オレ＆わたしが織姫を1位にする！」っていう愛にあふれた隊員の出現、待ってます。

順位	前回	キャラ名	得票数
6	7	桐島カンナ	20票
7	5	真宮寺さくら	19票
8	2	神崎すみれ	14票
9	8	ソレッタ・織姫	8票
10	12	高村椿	6票

はみだしサクラ隊 10月6日のセガの発表会で流れたドリキャスPRビデオの中に、「サクラ2」のオープニングの光武とアイリスの映像が……！ これって、「サクラ」の新作がドリキャスで出るってこと？ そういや、会場には広井王子さんや田中公平さん、横山智佐さんなどの姿も……期待していいのかな？

『サクラ２』原画&設定資料集発売中

『サクラ２』のオフィシャル設定資料集が、ついに登場！　「サクラ大戦２　原画＆設定資料集」がソフトバンクより2,000円にて絶賛発売中です。内容は各キャラの原画やムービーの絵コンテなど、てんこ盛り！　さらに豪華２大付録として、松原秀典氏描き下ろしポスター＆チビキャラ付きの大帝国劇場紙模型も付いてくるのでお楽しみに。ファンならずとも、買って損のない一冊です。

◀キャストやスタッフのインタビューも収録されてて、読みごたえのある一冊です。

『サクラ２』プライズにも注目

アーケードのプライズ景品にも『サクラ２』関連の新製品が登場。１つが「サクラ大戦２キーチェーンフィギュア」。高さ５センチのSDキャラ仕様です。もう１つは「サクラ大戦２コレクションフィギュア」で、こちらはキャラ設定のポーズを忠実に再現してます。なお、どちらも店頭では売ってないので、UFOキャッチャーなどでゲットするしかないのだ。ガンバ。

▲▶上が「コレクションフィギュア」で、右が「キーチェーンフィギュア」。もちろん、景品は１体のみ。かなりデキがイイです。いや、マジで。

私が選ぶこのシーン２　第２回

●大分県・花橘さんの場合──《藤枝あやめ》

あの人はもう……

これは、帝劇に戻ってきた大神が、先の戦いで帰らぬ人となったあやめさんに「ただいま」のあいさつをする名場面です。このイベントを見るたび、「帝劇に帰ってきたんだ」という実感が湧いてきます。花橘さんのように、このイベントを見るとグッとくる人も多いのでは？　あやめさんがいない今、花組を率いていくのは隊長である大神の務め。全国の大神さん、責任重大ですけど気合いを入れ直してがんばってくださいね。

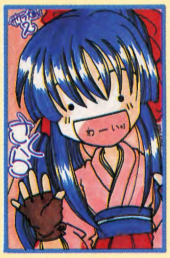
このイベントは、第１話の最初のフリー移動パートで隊長室の隣りにある空室（前作であやめがいた部屋）に行くと発生します。ただし、パワーメモリーか本体に前作のクリアデータがないとイベントは発生しないので、注意してください。

▶あやめを思い出し、大神は新たなる決意を固める。

太正イラストギャラリー　総天然色

◀大阪府・ブイアールさん／たくさんのマンガを送ってくれるブイアールさん。裏の文字ネタもグーでした。

◀大阪府・センのすけさん／力強さの中に、優しさも見えるカンナです。

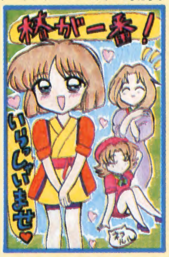


▲神奈川県・湖於沙羅さん／ほのぼの〜って感じ。

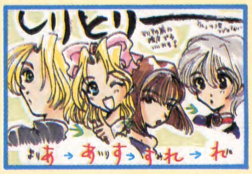
▼千葉県・梨香さん／和洋どちらもお似合いです。

▶北海道・堀川つくしさん／あっ、加山もいる！

▲北海道・音山ゆみさん／狙え、上位進出！

▼埼玉県・ネコルルさん／今回は３人娘が好調！


◀東京都・しゃもじさん／拡大版は人気あります。



▶滋賀県・さくラー号さん／に…に…、う〜ん。

▲山梨県・銀しぶきさん／大人の魅力にクラリ♥

▼山口県・ユナ・キラーさん／こういうのもアリ。

▲岐阜県・ベッカンさん／すべては隊員の「愛」のおかげです。これからもヨロシク！

▶沖縄県・みはるみづきさん／確かに、キャラによっては採用率が…。

▶北海道・マーテルさん／んちゃ！　常連さんも初投稿の人も大歓迎だよ。

▶千葉県・神奈月さん／今回は、特に歌謡ショウネタが多かったのです。

◀愛知県・一月はつのさん／母の力は偉大です。いつかは花組も…？

◀大阪府・みなみ風さん／ちょっとハイカラな感じのさくら。新鮮です。

◀東京都・月島咲耶さん／あの踊り、思い出すたびにクラクラします（笑）。

【28号歌謡ショウグッズプレゼント当選者発表】①テレカセット…新潟県・笹川直恵／千葉県・円谷一　②ポスターセット…兵庫県・松永麻住／愛知県・浜阪直子　③ポストカードセット…佐賀県・柴田孝徳／沖縄県・大谷裕司　④Tシャツ…奈良県・松村隆史／千葉県・藤本亜紀　⑤グラス…東京都・伊藤愛乃／高知県・長浜剣　⑥オペラグラス…京都府・荒堀慎介／石川県・小倉剛　⑦広井氏サイン入りパンフレット…岐阜県・森のりこ／岩手県・八重樫正朗／千葉県・山崎良之（敬称略）

次回予定　次回の31号は11月６日発売というわけで、もうそろそろ冬の足音が聞こえてくる頃。冬といえば別れの季節……そう、本誌の誌名変更にともない、このサクラ隊も１つの大きなフシ目を迎えようとしています。とりあえず、すべてのおハガキは当編集部「サクラ隊」まで。「さよなら」は別れの言葉じゃ…。

SEGA SATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
もれなくプレゼント!
Find Love 3大キャンペーン
1 SDフィギュアがもらえる予約キャンペーン
予約を受け付けているお店で申し込んで下さい。予約者全員に10種類の中から1体をもれなくプレゼント!
※ご注意 SDフィギュアは選べません。
2 ユーザー参加型の「グッとくるボイスCDキャンペーン」10人の女の子にしゃべってほしいセリフを大募集
参加方法はゲームソフトに入っているアンケートハガキにしゃべってほしい女の子の名前とセリフを書いて送って下さいね。送ってくれたセリフの中から選んで約74分間分をCDに収録するよ! 74分間と言うことは…たくさんの量のセリフが収録できますぅ。みなさんどしどし参加してね。
応募方法はSS版「FindLove2～Prologue～」のグッとCD応募券、Win95「FindLove」グッとCD応募券のどちらか1枚をソフトの中に入っている応募シートに必要事項を書いて返信用切手200円を貼って送って下さい。応募者全員にもれなく「グッとくるボイスCD」をプレゼントしますぅ。
3 集めて参加して全部もらえる「Find Loveトリプルコレクションキャンペーン」
2.3のキャンペーンの締切 平成10年12月31日(木) 消印有効
応募方法はSS版「FindLove2～ThePrologue～」のコレクション応募券とWin95版「FindLove」のコレクション応募券2枚をソフトの中に入っている応募シートに貼って下さい。後の応募方法は「グッとくるボイスCD」とおなじです。応募者全員にもれなく「グッとくるボイスCD」と「描き下ろしテレホンカード」をプレゼントいたします。
●描き下ろしテレホンカード
Find Love2
GoodKuruVoice CD COLLECTION
(非売品)
●グッとくるボイスCD
※デザインは実際の商品と異なる場合があります。

夢を追いかけるアナタが好き・・・

10人の女の子と繰り広げる
本格的恋愛シミュレーションゲーム、ついに登場!!

ファインド ラブ Find Love 2
ラプソディ ~Rhapsody~

11月19日(木)発売予定
価格6,800円(税別)
2枚組

女の子たちの新しい魅力を充分に引き出したアニメーションムービーは、あの「よしもときんじ」氏が監督!!

プレイヤーはアクション要素を持つギター練習でパラメータを上げる。プロのミュージシャンを目指せ!

「キザ」「ワイルド」など、態度を入力する「ドラマチックトークシステム」で臨場感あふれる会話が!

グラフィックは、すべて描き下ろしで総数1,500枚以上。シリーズ初のエッチシーンも満載!

「Find Love」シリーズ

全国制服美少女グランプリ
Find Love
価格4,800円(税別)

Find Love
~The Prologue~
価格3,300円(税別)

Find Love
(Win95版)
価格7,800円(税別)

「Find Love」関連商品

書下ろしコミック「Find Love　ハートフルラブレター」
(蒼竜社)10月8日発売予定
「Find Love 2 ~Rhapsody~CG&原画集」
(ジャパンミックス)11月下旬発売予定
徹底ガイド「Find Love 2 ~Rhapsody~完全攻略本」
(高橋書店)11月下旬発売予定
「Find Love 2 ~Rhapsody~音楽CD」
(キングレコード)11月下旬発売予定
大好評の「Find Love」トレーディングカード第2弾、年内発売予定!

Find Love Official Fan Club
空色倶楽部
入会に関してのお問い合わせは、
ファインドラブ オフィシャルファンクラブ
「空色倶楽部」事務局
03(5447)6251
(10:00~18:00 土・日・祝日を除く)

ファインドラブ オフィシャルファンクラブ
「空色倶楽部」公式ホームページ
http://www.netlaputa.ne.jp/~fcf/

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社 ダイキ DAIKI
〒141-0022 東京都品川区東五反田2-2-14第2岩崎ビル3F
©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF TEL:03-3473-5030

新作HOT LINE ホットライン

前半のシナリオ2本をビジュアルで大紹介！
She'sn ～シーズン～ …… 186
気になるシステムを暴く！ "VHG"って何だ!?
バーチャコールS …… 188
◇◇◇
せがた三四郎 真剣遊戯 …… 190
ガールドールトーイ …… 190

前半の新着ビジュアル大公開！

She'sn ～シーズン～

季節の情景にのせて4つのラブストーリーを描く恋愛AVG『She'sn』。今回は、春と夏のシナリオを紹介するよ。

●セガサターン ●11月19日発売予定 ●6,800円 ●キッド ●AVG ●18歳以上推奨

SEGASATURN

四季を通じて体験する 4本のマルチストーリー

4つのオムニバスストーリーを収録した恋愛AVG『She'sn』。4本の物語の舞台や登場人物は全く異なり、新鮮な感覚で各シナリオを楽しめるのだ。さらに、1度エンディングを見たシナリオは2回め以降、選択しだいで新しい展開になることがある。つまり、1つのエピソード自体にもボリュームがあるというわけだ。そんなこの作品の魅力を、今回は春と夏に焦点をあてて紹介しよう。

近くて遠い大切な人…
Spring

母子家庭に育ったヒロインの彩乃は、主人公のことを一番身近な〝男性〟として意識し、淡い恋心を抱いていた。ところが、主人公の父と彩乃の母が再婚することになり、２人は〝兄妹〟となることに。血のつながりはないとはいえ、主人公は自分の立場に戸惑いを覚えるのだった…。

▲こわれてしまいそうなくらい華奢な彩乃を、主人公はそっと抱きしめる。ようやく気付いた自分の想いに、迷うことなく…。

この物語の中心となる２人

◀幼い頃に撮った写真の中で、無邪気に微笑む彩乃…。

左がこの物語のヒロインとなる彩乃。母子家庭に育ち、女子校で教育を受けてきたため、幼なじみの主人公に男性としての〝温もり〟を感じている。右は主人公の後輩でクラブのマネージャーをしている清香。主人公に好意を寄せ、積極的にアプローチしてくる。

▶同じ屋根の下に暮らしていると、こんな場面にも遭遇！
▲好きだと告白してくる清香に、応えてあげられるのか⁉

巡りゆく季節…かわらぬ想い…

微妙な関係がこわれた時、２人は…
Summer

主人公とヒロインの悠は、何でも包み隠さず話すことのできる気心の知れた幼なじみ。幼い頃母を亡くした主人公のために、悠はなにかと身の回りの世話をしてくれていた。ところがある夏の日、両家の家族一同で出かけた旅先で、主人公と悠が置き去りにされてしまうというハプニングが発生！　２人は仕方なくペンションで３日間暮らすことになる。兄妹同然に育ってきたとはいえ、同じ屋根の下で過ごすうちに、２人の微妙な関係はやがて…。

▲舞台が夏だけに、爽快感のあるＣＧが満載のシナリオなのだ‼

◀浜辺から始まる夏苗との恋も、悠との関係に変化を与えるカギとなる。

この物語の中心となる２人

左のショートカットの女の子が、この物語のヒロインとなる悠。幼い頃から主人公の面倒を見てきたため、実の兄妹ともいえるほど気兼ねなく話しあえる存在だ。右の子は、旅先の海の家でアルバイトをしている夏苗。仕事を手伝ってくれた主人公に関心を持ち、デートに誘ってくる。夏苗の出現により、悠の主人公に対する気持ちに、少しずつ変化が芽生えはじめるのだ。

▶２人は〝幼なじみ〟のままでいられないのか⁉

電撃見どころチェック！ ヒロイン以外の女の子も魅力的に描かれています。そのおかげで、他の行動を選択したら…、と何度もプレイしたくなること必至！

©アルファ／キッド 1998

気になるゲームシステムをチェック！

近未来の通信端末を使って、カワイイ女の子たちとのコミュニケーションを楽しむことができる『バーチャコールS』。今回は、このゲームの基本システムをわかりやすく解説するぞ！

パーティラインから始まる近未来ラブストーリー

〝バーチャコール〟…それは、近未来の通信端末を使い、アクセスしてきた女の子たちとの会話を楽しむ会員制ネットワーククラブのこと。夏休みのある日、大学生の主人公はふとしたきっかけで光海という女の子と知り合う。この光海の叔父がバーチャコールのシステム開発に携わっていたおかげで、主人公は光海から会員用アクセスカードをプレゼントされるのだ。こうして主人公は、アクセスの際に使用する端末〝VHG（バーチャル・ヘッドギア）〟を使い、知りあった女の子たちの中から恋人となる子を探し出すことになる。今回は、ゲームの特色ともいえるVHGを使用した会話システムについて解説するぞ。ちなみに、VHGは視覚・聴覚だけでなく、触覚までも疑似体験できるというスゴイ設定なのだ。

▲光海の電話番号はオープニングで判明するので、彼女とはいつでも電話できるのだ。

◀バーチャコールのオペレーター・ウィンディ。回線への接続時や、ツーショットへの移行時に登場するぞ。

思う存分呼びかけてもらおう!!

ゲームスタート時によくある〝名前登録〟。通常のゲームだと、せっかく名前を登録しても名前の部分だけボイスがスキップされたりするよね。しかし、この『バーチャコール』に同梱される「よびかけくん」を使って呼んでもらいたい名前を登録しておけば、キミの名前をバッチリ呼んでくれるぞ。これで感情移入度が、グンとアップするのだ！

▶索引の中から呼んでもらいたい名前を検索。ニックネームっぽい呼び方も登録できるぞ！

▲名前を呼んでもらえるので、ホントに女の子とデートしているようだ。これがなかなか楽しい。

V.C.のオペレーター
プリシア&ウィンディ

バーチャコール接続中に、プレイヤーをサポートしてくれるプログラム人格。人間に近い感情を持つ。

バーチャコールS

SEGASATURN

●セガサターン ●10月29日発売予定 ●6,300円（「よびかけくん」同梱版は6,800円） ●キッド ●SLG ●18歳以上推奨

©フェアリーテール／エフアンドシー／キッド 1998

女の子と仲良くなるためのステップを大紹介!!

ここでは、VHGを使ったコミュニケーションの手順を3つのステップにわけて紹介するぞ。3人の女の子たちとパーティラインで話す段階をステップ1、その中でキミに関心を持ってくれた女の子とツーショットで会話する段階をステップ2、仲良くなった女の子とデートできるようになる段階をステップ3としてまとめてみた。これらをよく読んで、システムを理解しよう。

STEP 1 まずはみなさんと一緒に話しましょ♥

バーチャコールにアクセスすると、まずは3人の女の子たちと話をすることになる。彼女たちの質問にどう答えるかによって、キミへの好感度が変化するぞ。最終的に好感度が最も高い女の子と、次のツーショット回線へ移行することになるのだ。

▲質問へのキミの返答によって、それぞれの女の子の好感度が変化。女の子のメッセージや表情に注目しておこう！

◀女の子に本当の名前を教えてもらうまでは、キミの好きなニックネームで呼ぶことができる。中にはちょっと笑えるモノも…。

気になるあの娘にLOCK ON！

本命のあの子と話したいのに、別の女の子とばっかりツーショットになっちゃう…、なんてトラブルを解消するのがこのシステム。選択肢が出ている間に、お目当ての女の子をロックオンしておけば、その子に気に入られる返答をした際、好感度が集中的にアップするのだ。

▶この♥マークがロックオンされていることを示す。よく考えてね。

STEP 2 2人っきりで話すのって恥ずかしいですね…

▲かなり気に入られれば、ツーショット回線からデートのアポだってとれるのだ！

パーティラインが終了すると、キミに最も関心のある女の子とのツーショット回線へ移行する。ここでは、画面に表示される子と、2人っきりで話ができるのだ。ここでのキミの会話センスによって、女の子が電話番号を教えてくれたり、デートに応じてくれたりするぞ。なお、登場する女の子の中には、かなり個性的な子もいる。無難な返答を選択していても、全然相手にしてくれない可能性もあるので注意！

STEP 3 仲良くなるとこんなコトもできるのよ♥

自宅にTEL

ツーショット回線である程度仲良くなると、女の子が自宅の電話番号を教えてくれるぞ。自宅に電話すれば、より親密な話ができるし、デートの約束をすることもできる。まずは女の子の電話番号を聞きだそう。

▶女の子の自宅にも、それぞれの個性が反映されているのだ。

デート♥

キミへの好感度がさらに高くなると、実際に会ってデートすることになる。もちろん、デート中にも選択肢が出現し、キミの行動を試されるのだ。こうして何度もデートして、女の子のキミに対する想いが募ると…。

▶デートスポットによっては、こんな風に美麗なCGが表示されるのだ。

電撃見どころチェック! 女の子との会話を楽しむゲームだけに、〝よびかけくん〟のシステムがかなり生きています。デートシーンの会話が最高っス！

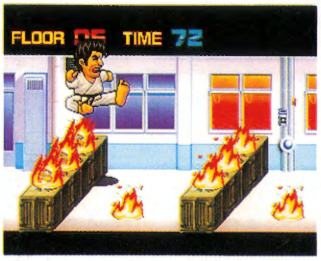
せがた三四郎 真剣遊戯

●セガサターン ●10月29日発売 ●4,800円 ●セガ ●ETC

真剣に熱く、ゲームをシロ！

その熱いキャラクターで、セガサターンユーザーをとりこにしてきた、あの「せがた三四郎」がゲームに！　これまで放送されたテレビCMをもとにした、10種類のミニゲームを収録。また、それ以外のCMも映像として観ることができ、データベースとしての完成度も高い。さらに、CMソングである「セガサターン、シロ！」のオリジナルビデオクリップまで入っているぞ。

▲こんなミニゲームが全部で10個も遊べてしまう。これは、ソロクライシス編。



▲バーニングレンジャー編。こんなデフォルメキャラの「せがた」も活躍する。

電撃見どころチェック!　せがた三四郎のCMはテレビだけじゃない。このソフトには、ラジオCMもしっかり収録されている。ファンは迷わず購入シロ！

まだまだあるぞ、せがたの十番勝負！

ディスコ編

若者を軟弱な人間にしてしまう組織の施設「でぃすこ」。彼らを救うためせがたは、そこへ乗り込んでいった…。みんなの目を覚ますため、本当の踊りを見せてやれ！　真ん中に表示されるコマンドを正しく入力すると、せがたが個性的な踊りを披露するぞ！

ウィンターヒート編

極寒の地でも闘えるように、せがたは凍結した湖面を駆け抜ける特訓を決意！　走れ、せがた三四郎!!　早く走らないと、あまりの冷たさのため、氷づけになってしまうぞ。足のグラフィックが、真っ赤になってしまう前に、規定の距離を走破せよ！

ディープフィアー編

せがたは地上最強の格闘家だ。しかし、海にはまだまだ強い奴がいる!!　サメと対決するため水中に飛び込んだせがただが、息が続かず勝負にならない。負けるなせがた、それなら水中特訓だ！　「まとめ消し」でタコやマンボウどもを一気にやっつけろ！

ガールドールトーイ

●セガサターン ●12月発売予定 ●6,800円 ●ザウス ●AVG ●18歳以上推奨

「エリカ」にキミの手で感情を与えよう

▲エリカの下着姿。アンドロイドとは思えないほどのセクシーボディだ。

昨年PCで発売されたAVGに、グラフィックの強化などを施した移植作。物語は、フィギュアマニアの主人公が、廃棄処分になるはずだったアンドロイドのエリカを愛してしまい、自宅に持ち帰るところから始まる。ジャンクパーツを集めて、改造したり、いろいろな経験を積ませて、エリカを感情のある完全なアンドロイドにするのだ。

▲驚きの表情を見せるエリカ。これもプログラムにすぎないのか？

◀アンドロイドが感情を持つことなど、本当にできるのか？

電撃見どころチェック!　サターン版では、グラフィックやイベントなどに数多くの追加が施されている。PC版でプレイした人もきっと満足できる内容に。

新作担当が最後の最後に書いてます

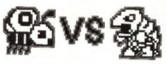
駆け込み情報局

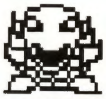
ビジュアルメモリ携帯ゲーム機第2弾、第3弾が同時発表!!

『あつめてゴジラ』に続く、ビジュアルメモリ携帯ゲーム機『モスラドリームバトル(仮)』と『ガメラドリームバトル(仮)』の2本の発売が決定した。今回は、東宝映画の「モスラ」、大映映画の「ガメラ」の怪獣たちがそれぞれ登場。怪獣に能力ポイントを振り分けて戦うという純粋な対戦ゲームで、『モスラ』と『ガメラ』の2つのゲーム機同士での対戦プレイも可能となっているのだ。詳しくは次号で。

◀12月発売の『モスラドリームバトル(仮)』。2作品ともセガからの発売で、2,980円。

2つのゲーム機でバトルが実現！




▶3月発売の『ガメラドリームバトル(仮)』。東宝怪獣と大映怪獣の夢のバトルが実現。

©1997・1998 Yutaka Hidaka／URAN／XUSE ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 ©せがた三四郎後援会
©1998 TOHO・TOHOEIGA ©大映 TNHN 1999 ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998
※映画『モスラ3 キングギドラ来襲』12月12日(土)、全国東宝邦画系公開／『ガメラ3 邪神覚醒』1999年3月全国東宝洋画系公開

バッチリ買いまっ情報

10/16-11/5 NOW ON SALE

10月22日(木)

ROX-ロックス-
ストライカーズ1945 II
カルドセプト(セガサターンコレクション)
マジカルドロップIII とれたて増刊号！ (セガサターンコレクション)
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(セガサターンコレクション)
マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター(拡張RAM同梱版)
ミズバク大冒険

10月29日(木)

バーチャコールS 通常版
バーチャコールS スペシャル版
せがた三四郎 真剣遊戯
ファルコムクラシックスII
ファルコムクラシックスII(限定版)

10月発売予定

本格花札

11月5日(木)

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち
海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー

©GAINAX／Projiect Eva・テレビ東京 ©1998 GAINAX
©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO イラスト／ひぐちきみこ
©フェアリーテール／エフアンドシー／キッド 1998
©1998 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. ©1998 NIHON FALCOM Co.
©MARVEL SUPER HEROES & ALL MARVEL CHARACTERS:TM & ©1998 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED. NORIMARO: ©NORITARO KINASHI・Arrival/NTV.
©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHT RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
©1998 SETA CORPORATION

レビュー編

話題のソフトをピックアップしてお届けするレビュー編、今回は5本を紹介。

シルキー麻里菜

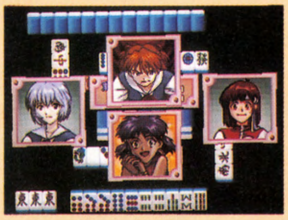
イカすパロディ!?

タイトルにあるように、『エヴァ』はもちろんのこと、ガイナックス作品のキャラクターがわらわらと出てきて、ファンにはうれしい作品だよね。ストーリーモードでは主人公キャラに、他の作品のキャラがグイグイ絡んでくるの。私はシンジでプレイして、ノリコとナディアに圧勝よ～！ でも、マリーに負けた……。全体的には、パロディだと思うのね。麻雀でライバルに勝って、悩むシンジの姿はどう見てもおかしい(笑)。

ただし、麻雀ソフトとして見た場合には、ちびっと不満かな？ 展開が遅いんですよ。4人打ちともなると、順番を待つ時間が結構苦痛。ファンゲームとしてとらえれば、ほとんど文句ないだけに、あと一歩ガンバってほしかったというところですね。

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

●11月5日発売 ●6,800円
●ガイナックス ●ETC



◀ガイナックスの人気アニメのキャラクターが、雀卓を囲んで総出演。ストーリーモードもあります。

お買い得プレミアム情報
初回特典として、お店でパワーメモリー用のシールがもらえる。数に限りがあるのでお早めに。

田中S

ガイナックスってスゴイ!!

まず、このゲームをやってみて驚かされるのは『ナディア』『エヴァ』『トップをねらえ！』のキャラクターが、ちゃんと1つの世界で共存しているということ。3つの作品のまったくタイプの違う主人公が、同じ大会の優勝目指して頑張る。その過程で様々なドラマが生まれるんだけど、そのどれもに「うん、きっと彼（彼女）なら、そうするね。」と納得させられました。麻雀はそのドラマを演出するための1つの手段なんだと思う。だから麻雀部分だけを見ると、処理が遅いとか、役牌を鳴くことが多すぎるとか、いろいろ不満点はあるけれど、それはそれでよいのでは？ コレクターアイテムとしてならポイント高い出来だもの。アニメ3作品のファンなら、それを観るためだけに買ってもソンなし。

イッツア そみー

この臨場感がたまりません！

まず注目してほしいのは、この作品独特の近未来的なバーチャルリアリティー感覚。パーティラインのガヤガヤ感や雰囲気がキッチリ再現されてて、一見&一聞の価値アリです。別にH目的じゃなくとも、この仮想現実感覚を体験してみる意義は大きいですよ。

じゃ、美少女ゲームとしてのデキは？ というと、月並みですけどイイ出来です。基本システムはしっかりしてるし、H度も期待以上(特にボイス演出)。グラフィックの質もメチャ高いです。PC版の開発元が『Pia♥キャロ』も手がけているので、そこでバイトしている女の子も登場したりと、ファンサービス旺盛なのもウレシイところ。ただ、主人公の個性が強すぎるのはちょっと…。感情移入が妨げられるので、そこは減点対象ですね。

バーチャコールS

●10月29日発売 ●6,300円(スペシャル版／6,800円)
●キッド ●SLG

◀デジタル空間で女の子と知り合いになる、異色の恋愛SLG。仲良くなると、外で会うこともできるのだ。

お買い得プレミアム情報
スペシャル版には、女の子がプレイヤーの名前を呼んでくれるようになる「よびかけくん」を同梱。

田中S

「よびかけくん」に激ハマリ！

個性的な女の子たちとのコミュニケーションをテーマに作られたこのゲーム。テキストのノリがすごくいい。ビジュアルのクオリティも高いので、かなりオススメのソフトだと思うよ。しかし、これだけは言っておこう。迷わずスペシャル版を買うのだ！ なぜなら、こいつだけに同梱されている「よびかけくん」を使えば、女の子のキュートなボイスで名前を呼んでもらえるからだ。女の子との会話がキーワードとなる『バーチャコール』だけに、これを使えば、主人公とのシンクロ率が格段にアップすること間違いナシ！ 特に、あんなコトやこんなコトの最中に呼びかけられると、臨場感倍増でかなりイイカンジなのだ。今まで、ありそうでなかったこのシステム。ホント、キッドさんに拍手を贈りたいね！

今号のレビュアーは…

シルキー麻里菜
電撃各誌で活躍中の女性ゲームライター。特に好きなジャンルはAVG。ストーリーにこだわりあり。

アウトラン竹内
STGには、ちょっとうるさいゲームライター。この号が発売される頃には、休みが取れそうだとか。

秋の夜長にいかが？

『イースII』と『太陽の神殿』のセットです。
まずは『イースII』ですが、ゲーム的には、今のA・RPGと比べても遜色なく遊べる良いできだよ
そして、『太陽の神殿』！！！　懐かしい！！！自分のひらめきとアイデアをフルに使って行動し、ゲームを進めていくというもので、最近の親切すぎるゲームに飽きた人と、遺跡好きな人におすすめ！！

ファルコムクラシックスII

●10月29日発売 ●5,800円（限定版／6,500円）
●日本ビクター ●ETC

◀かつての名作『イースII』と『太陽の神殿』を1枚に収録したソフト。迫力のオープニングアニメなどのアレンジ部分を見逃すな。

お買い得プレミアム情報
同梱されている愛用者ハガキを返送すると、抽選で1000名にオリジナルテレカがプレゼントされるぞ。

アウトラン竹内

懐かしい！　おもしろい!!

パソコンゲームの繁栄期を思い出させてくれるゲームの2本立て。僕も若かりし頃に、PC-8801SR（NEC製のパソコンですね）とかでプレイしたことがあって、両方のゲームとも部分部分で攻略法を思い出したりしました。CGや音楽など、各所に改良が加えられているとはいえ、基本的にシステムやシナリオに大幅な変化はありません。なので、過去にプレイした人だと、けっこう簡単に解けて「うーむ……」と思うかも。

ちなみに収録作2本のうち、個人的にオススメしたいのは『太陽の神殿』。トライ＆エラーが当たり前だった、昔のAVGの感覚を久々に楽しませてもらいました。原作を知らない人でも、根気があるプレイヤーなら、遊ぶ価値は十分あると思います。贅沢をいえばFM音源再現モードなんかがあったら、かなり嬉しかったんですが……。

まっつ

ちょっぴり洋ゲー風味!?

このゲームをプレイして（実はこのゲームに触れるのは初めてだったりする）まず思ったことは、とにかく戦闘がド派手だ、ってこと。心地よく簡単に決まる連続技、パートナーが激しく入れ替わる豪快な攻防。思わず見とれてしまうほどド派手な演出。そして登場キャラクターのカッコよさ！どれをとっても一級品です！

移植度のほうも、安心の（？）4MBラム対応なので当然ロード時間も短いし、キャラのアニメーションも完全にアーケード版を再現しています。豪快なFTGが大好きな人や、ゲーセンでハマッた人なら、文句ナシに買いでしょう。

ただし、ゲーム内容がハデハデなぶん多少大味な部分もあり、落ち着いた闘いを希望する人は、少しストレスを感じるかもしれません。ある意味、プレイヤーを選ぶゲームといえるでしょうな。

マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

●10月22日発売 ●5,800円（拡張RAM同梱版／7,800円）
●カプコン ●FTG

カプコンとマーヴルの人気キャラ18人がぶつかりあうFTG。ヴァリアブルコンビネーションなど、シリーズおなじみのシステムも健在だ。

◀木梨憲太郎画伯デザインの「憲磨呂」も登場する。声も画伯が担当し、独特な攻撃モーションやとっぴな行動などが魅力的なキャラだ。

アウトラン竹内

いつもどおりで、安心の1本

カプコンの移植モノらしく、カチッと仕上げられた誰にでも楽しめるソフトです。移植度に関しても、グラフィックの感じがちょっと違うかな？という印象を受ける部分はありましたが、アーケード版のテイストが見事に再現されてると思います。ゲームの内容自体は、前作の『XメンVS.ストリートファイター』のようなエリアルレイヴ重視の印象は薄れています。好みは分かれると思いますが、個人的にはエリアルは苦手なのでこっちのほうが好きだったりします。みんなでワイワイ遊ぶ大味プレイ、コンボを追及する戦略＆技巧プレイなど、『VS.』シリーズならではともいえるプレイバリエーションの幅の広さがきちんと生かされた1本ですね。ユーザーが自分のスタイルやレベルに合わせてプレイできるソフトなので、FTG嫌いの人でなければ満足できるのでは。

イッツア そみー

本格AVGとしてイチオシ

この『海へ』から受けた第一印象は、女の子の感情がしっかり描写されているということ。相手がしゃべっている時に自由なタイミングで返事ができるATSというシステムのおかげで、会話の流れがとにかく自然なんですよ。このゲームでは「どこで誰に会ったか、どんなことをしたか」といった大小さまざまな行動によって会話内容が複雑に分岐するので、会話に不自然さが感じられません。肝心のストーリー展開も無理がなく、クリア後には心地よい感動＆恋愛のドキドキ感が味わえました。難易度は高くないので、ぜひ全エンディングを見てほしいですね。さらに、クリアするごとに選択肢などが増えるので、遊ぶたびに違った発見が味わえるのも◎です。テキストの早送り＆読み返しなど便利な機能もあるので、何度プレイしても苦になりません。ホント、良質のAVGです。

海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー

●11月5日発売 ●6,800円
●セタ ●AVG

人気シリーズ『リアル麻雀』のヒロイン7人が登場するAVG。今まで描かれることがなかった、彼女たちの素顔を知ることができるぞ。

◀通常の選択肢の他に、答えるタイミングによって展開が変わる、ATSによる分岐もある。会話の間を上手く表現しているのだ。

化石集めて

化石グランプリ、楽しいっス
1週間に1度、化石のトレーディングが行われ、そこでうまくトレードをし、化石で麻雀のように役を作る。ただそれだけなんですが、駆け引きが楽しいんだなぁ～
個人的にはこれだけでもOK
でも、AVG部分は主人公が泊まっている宿に女の子が全員泊まっていたり、ちょっとシチュエーションが強引で、何だかな～って感じです。

まつながあやこ

まつながあやこ
ゲームマニアのイラストレイター。特に横スクロールSTGが大好き。縦だと弾が避けにくいらしい。

まっつ
3D格闘なら、名人級のサーモンハンター。DCの『バーチャ3』が、今から待ち遠しいと騒いでいます。

イッツア そみー
おもにS・RPGとAVGを得意とするゲームライター。でも、本当の得意分野はギャルゲーとか…。

田中S
ゲームだったら好き嫌いなく、何でもたいらげる貪欲ゲーマー。ちなみに食べ物も、好き嫌い無し。

情報編
ソフト購入の頼りになる道標、情報編。今回もお買い得なソフトばかりですよ！

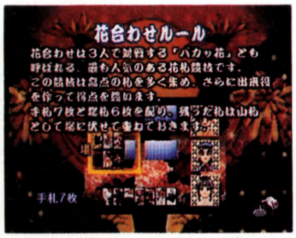
本格花札

●10月発売予定 ●5,800円 ●アルトロン ●ETC

▲「ストーリーモード」のタイトルは「諸国漫遊花札草子」。主人公は行く先々で、無理矢理、花札勝負をするハメに。あまりに強引な展開が、笑わせてくれます。

こいこい、おいちょかぶ、花合わせと3種類の花札が楽しめるソフト。「フリー対戦モード」の他に、主人公が日本各地を回って、行く先々で花札勝負を繰り広げる「ストーリーモード」と、花札のルールや歴史を1から教えてくれる、「ルール解説モード」がある。まさにこれ1本で、花札の楽しさを隅々まで、堪能できるのだ。花札好きなら迷わず買いだ！

▲こいこいは、勝負どころを見極めるのが肝心。さあ、ここは手堅く「勝負」か、さらに高い役を狙って「こいこい」か？　相手の取り札を見て判断していこう。

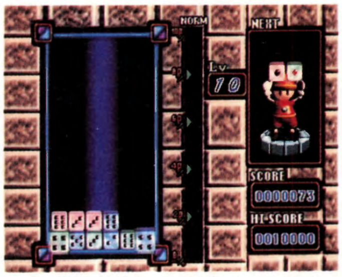


▲「ルール解説モード」では、丁寧に説明してくれるので、まったく花札のルールを知らなくてもOKだ！　このソフトで、花札を覚えることもできるぞ。

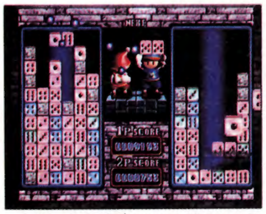
ROX-ロックス-

●10月22日発売 ●5,800円 ●アルトロン ●PZL

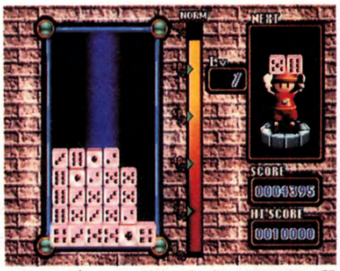
落ちてくるブロックの数字と色で遊ぶ、まったく新しいパズルゲーム。今までの落ちものパズルと違い、ブロックの数字と色、その両方を一定条件にそろえなければならないので、ちょっと複雑。だけど、慣れてくると、けっこう簡単に連鎖だって組めるようになるのだ。1人用の「シングルモード」では、ブロックを消す度に、画面右側にあるメーターが上がり、いっぱいまで溜めると1面クリア。他に、2人対戦ができる「VSモード」もある。対戦では、自分がブロックを消すごとに、相手側にオジャマブロックが落ちる。先に画面上まで埋まった方が負けだ。



▲4と書かれたブロックを両端に落として、他のブロックをはさむ。この時、間に挟むブロックは4個でなければいけない。するとブロックを消すことができるのだ。意外に簡単？



▲対戦は自分がブロックを消すと、相手の所にオジャマブロックを落とせる。連鎖で消すと、多量のオジャマが！



▲外側のブロックの数字と色が両方同じなら、間にはさまれた、他のブロックも一緒に消えてくれる。色違いだと、外側の2つだけ消えるぞ。

マジカルドロップⅢ とれたて増刊号！（セガサターンコレクション）

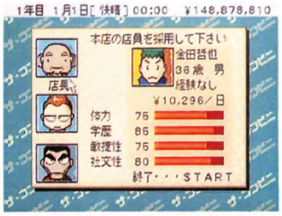
●10月22日発売 ●2,800円 ●データイースト ●PZL

人気のアクションパズルが、お手ごろ価格になって帰って来た。色のついたドロップをタテに3つ以上くっつければ消すことができるシリーズ共通のルールは今回も同じ。しかし、ボリューム的には使用できるキャラクターが16人に、モードも4つに増えるなど、大幅にパワーアップしているぞ。また、今回からは、上から降りてくるドロップが水平ではなく、キャラクターごとに変則的に降りてくるようになった。これを利用すれば、今までとは違う形の連鎖を作れるぞ。前作を極めた人も十分楽しめるはずだ。

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～（セガサターンコレクション）

●10月22日発売 ●2,800円 ●ヒューマン ●SLG

コンビニチェーンを経営し、町中を自分のコンビニで埋めつくすのが、目的の人気SLG。店内レイアウトなどを考えながら、どんどん出店して、店舗を増やしていこう。酒、たばこ販売の申請から、ライバル店の調査、売り上げ倍増のための折り込みチラシなど、本格的なコンビニ経営が体験できるのだ。また火事や強盗など、経営の妨げになるイベントが数多く起こるから、常にいろいろなことに気を配らなければいけないぞ。たまに、店員に宇宙人が登場したりするなど、一風変わった要素もあり、おもしろいぞ。



カルドセプト（セガサターンコレクション）

●10月22日発売 ●2,800円 ●セガ ●ETC

ボードゲームにカードゲームバトルの要素を取り入れ、人気を集めたソフトがサタコレで再び発売に。ファンタジー世界を舞台に、5つの属性を持つクリーチャー（怪物）カードを操り、戦闘を繰り返しながら領地を広げていく。戦闘は一騎打ちで展開。いろんな効果をもたらすアイテムカードやスペルカードもあるから、自分なりの戦術で、勝利を目指すのだ！　CPUに勝利すれば、さまざまなカードがもらえる。それらのカードで、自分だけの最強のブックを作って、友だちのブックと対戦だ。

ミズバク大冒険（アドベンチャー）

●10月22日発売 ●3,800円 ●ピング ●ACT

カンタンなゲーム操作とかわいいキャラが人気だった、アーケードゲームの移植作。水魔法使いの子孫である主人公ヒポポが、さらわれた恋人タマスンを救うべく、戦いを繰り広げていくACTだ。主人公の武器はミズバクダン。これを敵にぶつけ、気絶したところを体当たりし、やっつけていくのだ。また、ミズバクダンは大きくして、攻撃力をアップさせることもできるぞ。ステージにはさまざまな仕掛けがあり、ヒポポの行く手を阻む。キミは火の国の帝王「ファイヤーサタン」の手から、タマスンを取り戻せるかな？

©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 DATA EAST CORP. ©1997 Omiya Soft/music ©Yuzo Koshiro
©HUMAN 1997,1998 ©1996 Masterpiece Co.,LTD. ©TAITO CORPORATION 1990,1992,1998

電撃セガサターン NEWS DIGEST

NEWS ニュース

ドリームキャストをベースにした新型カラオケ誕生！

'95年１月に『プロローグ21』を発売して以来、「成長するマルチメディアカラオケ」をキーワードに、業界に旋風を巻き起こしてきた『セガカラ』。９月25・26日に行われた「'98カラオケフェスタ」で、新機種『プロローグ21　ドリームソング』の投入が発表されているぞ。

この新機種の最大の注目点は、ベースにドリームキャストを採用していること。本格的ＣＧが使用できるのはもちろん、ビジュアルメモリとの連携も可能になるのだ。またＤＶＤも搭載され、楽曲にあわせた背景が用意されたり、歌手本人の歌声を出すことができたり……と、高度な機能も実現可能。業界最高クラスのカラオケになることは間違いなさそうだ。セガでは、現行機とこの新機種を併せて業界No.１を目指すとのこと。ドリームキャストとの相乗効果で、目標達成なるか!?

▲「カラオケフェスタ」での発表風景。楽曲数No.１や映像の充実、歌い易さの追求などを今後の目標にしていくとか。

◀左は現行の『プロローグ21』。サターンをベースにしていたこの機種では、一部のソフトを楽しむこともできた。はたして新機種ではどうなる!?

さよなら、せがた三四郎！最後のＣＭ撮影

昨年11月27日に初お目見えして以来、１年近くに渡ってサターンのＣＭに出演し、イメージキャラクターを務めてきたせがた三四郎。しかしついに、サターンソフト『せがた三四郎・真剣遊戯』の発売と同時にＣＭ展開がひと区切り。９月26日には、東京・成城のスタジオで最後のＣＭ撮影が行われた。

今回のＣＭは、フィナーレを飾るにふさわしい感動的なストーリー。ドリームキャスト発売を目前に控えたセガをなきものにしようと、大型ミサイルが発射される。それを見た三四郎は……!?　この続きは、10月中旬からオンエアされるＴＶ－ＣＭでチェックしよう！

◀発売された関連グッズの数々。人気の高さを物語っている。

▶10月18日には、藤岡さんの参加する『真剣遊戯』のイベントも開催。詳しくは欄外で。

▲藤岡さんはワイヤーでつり下げられ、下から大型の扇風機で風を送られるというハードな撮影を笑顔でこなしていた。実際にオンエアされるCMでは、背景がＣＧ加工される。

News Digest　10月18日(日)、東京・台場の東京ジョイポリスにて『せがた三四郎・真剣遊戯』を対象にした「セガサターンフェスタ」を開催。藤岡さんのトークショーや来場者とのゲーム大会などが行われるぞ。詳しい問い合わせは、セガ・お客様相談センター（フリーダイヤル0120－012－235）まで。

TOPICS トピックス

央華封神トレーディング・カードゲーム絶賛発売中！

古代中国風の異世界を舞台に繰り広げられる仙人たちの冒険物語『央華封神』。小説やコミックなど、さまざまなメディア展開を経て、ついにストーリーメイキング型トレーディング・カードゲームになって登場したぞ。豪華イラストレーター（うるし原智志、木村明広ほか）総勢49名による、描きおろしイラスト満載の超豪華版だ。有名書店やカード専門店などで好評発売中。自分だけのオリジナルストーリーを作ろう。

▲スターター・パック（カード61枚＋ルールブック入り）1,300円（税別）。ブースター・パック（カード14枚入り）400円（税別）カード総枚数は281枚。

大人気OVA『バージンフリート』第1期シリーズ完結編発売！

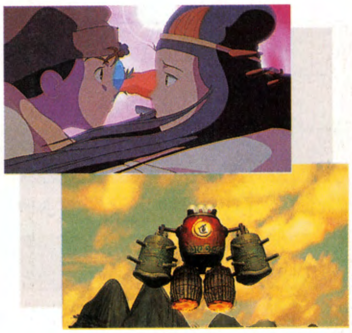
『サクラ大戦』の広井王子氏が原作を担当したOVA『聖少女艦隊バージンフリート』。その第1期シリーズの完結編「第三号作戦～初夜桜」が発売される。五月の死でショック状態の潮風は立ち直れるのか、そして新たなる敵の来襲…クライマックスは如何に。

初回分のビデオにはポストカード、LDには、ピンナップポスターが封入されているぞ。この作品のオリジナルテレカをプレゼント。詳しくは欄外で。

◀10月25日発売。6,300円（税込み）発売、販売：ビームエンタテインメント。

香港史上初のアニメ映画日本で11月ロードショー！

日本でも話題になった、『チャイニーズ・ゴースト・ストーリー』がアニメ映画になって帰ってきたぞ。その名も『チャイニーズ・ゴースト・ストーリー　スーシン』。美しい女性の幽霊と勇敢な集金人の切ない　ＳＦラブストーリーだ。この映画は、実写版の監督と宮崎アニメを多数手がけたスタッフによってアニメ化されたもの。日本でも最高峰の技術を持つ、宮崎アニメのノウハウを取り入れたアニメーションは必見！11月ロードショー予定なので、興味のある人は、ぜひ鑑賞してみては？



◀来世での再開を誓うスーシンとアニン。はたして2人は本当に再開できるのか…？

CD&VIDEO CD＆ビデオ

S・CD 『DO DO DO』
山口優子／佐藤かおり

発売中
発売、販売：データム・ポリスター
1,050円（税込み）

今年秋発売予定のセガサターンソフト『ルームメイトW～ふたり～』。そのオープニング・テーマ曲が先行発売されたぞ。同ゲームのヒロイン、山口優子（疋田由香里）と佐藤かおり（藤巻恵理子）のデュエット曲を収録。ミニ・ドラマやカラオケも入っていて、盛りだくさんの内容だ。

S・CD 『氷の上に立つように』
小松未歩

発売中
発売、販売：Amemura O-town Record
1,020円（税込み）

8月に発売された「チャンス」に続いて、ニュー・シングルが早くもリリースされた。この曲は現在オンエア中の超人気アニメ『名探偵コナン』（日本テレビ系）のエンディングテーマ（作詞、作曲：小松未歩）として使用されている。メロディアスでちょっとせつなげな雰囲気が印象的なナンバー。

S・CD 『だけど愛しすぎて』
平家みちよ

10月25日（日）発売
発売、販売：ワーナーミュージック・ジャパン
1,020円（税込み）

シャ乱Qはたけのプロデュースによる4枚めのシングル。この曲は、映画『モーニング刑事』のオープニングテーマとして使用されている。彼女は現在、映画の上映にともない、ライブ＆握手会イベントの全国ツアー真っ最中。ちなみに、TVドラマ『ワイン娘恋物語』（テレビ東京系）にも出演中だぞ。

CD 『アイドルプロジェクト』

10月28日（水）発売
発売、販売：KSSレコード
2,854円（税込み）

OVA、ゲーム、小説などさまざまなジャンルに展開している人気アニメ『アイドルプロジェクト』のヴォーカル・CDが登場だ。新曲やゲームの特典CDの曲など、全9曲を収録。初回購入特典として、パソコン版ゲーム『アイドルプロジェクト2』の宣伝販促用ポスターがもらえるぞ！

CD 『MANISH BEST～Escalation～』
MANISH

10月28日（水）発売
発売、販売：ZAIN RECORDS
3,059円（税込み）

約2年の充電期間を経てMANISHが活動を再開。近々リリース予定の新曲に先駆け、今までに発売された数々の曲を1枚に収録したベスト盤を発売する。『声にならないほどに愛しい』、大ヒットシングル『煌めく瞬間に捕われて』『もう誰の目も気にしない』などヒットシングルを全15曲収録。

CD 『enfants terrible』
カトリーヌ カトリーヌ

10月21日（水）発売
発売、販売：ポリドール
CD2枚組
3,990円（税込み）

中島みゆきの『悪女』のカップリング曲として発表された『笑わせるじゃないか』や『太陽と月と私』などを含む、全8曲を収録したニューアルバム。このアルバムにはカトリーヌ・カトリーヌのビジュアルカットを満載したビジュアルディスクも付いているので、ファンは要チェックだぞ！

News Readers　今回紹介した『聖少女艦隊バージンフリート』のオリジナルテレホンカードを5名の読者にプレゼント。希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒101―8305 電撃セガサターン編集部「バージンフリートテレカ」プレゼント係まで応募しよう。

DENGEKI SATURN CHART
電撃サターンチャート

集計期間 9/7 ▶ 9/20

『スレイヤーズろいやる2』がトップに浮上！

このページで扱っているデータは、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア(セブン・イレブン・ジャパン全店、ファミリーマート全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ)の売り上げデータをもとに、編集部独自の調査で作成したものです。

TOP SALES 15 サターンソフト売り上げTOP15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	推定販売数	累計販売数	最高位	回数	発売日／価格	ジャンル
1	2	⬆	スレイヤーズろいやる2	角川書店/ESP	14,292	64,620	1	2	98/09/03 6,800円	RPG
2	-	初	シミュレーションRPGツクール	アスキー	13,356	13,356	2	1	98/09/17 5,800円	ETC
3	-	初	幻想水滸伝	コナミ	6,174	6,174	3	1	98/09/17 3,800円	RPG
4	3	⬇	バッケンローダー	セガ	3,888	53,640	1	3	98/08/06 5,800円	S・RPG
5	4	⬇	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	セガ	3,600	44,280	2	3	98/08/06 5,800円	SPT
6	5	⬇	ルナ2エターナルブルー	角川書店/ESP	3,582	152,820	1	4	98/07/23 6,800円	RPG
7	7	➡	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン	3,366	61,218	4	4	98/07/23 6,800円	AVG
8	8	➡	桃太郎道中記（サタコレ）	ハドソン	2,844	10,332	8	2	98/08/20 2,800円	ETC
9	外	⬆	シャイニング・フォースⅢシナリオ2 狙われた神子	セガ	1,998	68,958	2	5	98/04/29 4,800円	S・RPG
10	外	⬆	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ	1,908	331,884	2	6	98/04/9 6,800円	SLG
11	13	⬆	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	1,854	80,010	4	5	98/06/25 3,800円	ACT
12	外	⬆	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	1,854	223,326	2	5	98/03/26 5,800円	FTG
13	外	⬆	ハイスクール テラ ストーリー	キッド	1,818	34,956	7	3	98/07/23 5,800円	SLG
14	-	初	ファルコムクラシックス（サタコレ）	日本ビクター	1,782	1,782	14	1	98/09/17 2,800円	RPG
15	外	⬆	頭文字D ～公道最速伝説～	講談社	1,782	38,088	5	3	98/06/25 5,800円	RCG

じわり浮上！『スレイヤーズろいやる2』がトップ！

今回は、夏商戦も一段落ついた9月初旬～中旬のセールス結果だ。前回は『ブラックマトリクス』のヒットで、それなりの盛り上がりを見せたサターン市場だったが、その『ブラックマトリクス』は初回受注分のみ生産という形を取ったため、今回はチャート圏外まで後退。かわって前回2位の『スレイヤーズろいやる2』がトップに躍り出た。続く2位にはアスキーの新作『シミュレーションRPGツクール』がランキング。トップに迫る売り上げを達成している。そして、3位には同じく新作の『幻想水滸伝』がランキングされた。

上位の順位の入れ替わりだけを見れば、新作がランキングされ、それなりに新陳代謝の感じられるチャートだが、全体を見ると各ソフトの販売数の低さは否めない。なお、9位『シャイニング・フォースIII シナリオ2』と10位『～ギレンの野望』の圏外からの再ランキングは、ともに次作や関連ソフトの発売が迫ったために購入ユーザーが増えたことが原因と考えられる。人気タイトルともなると、こうした人気の波及効果が如実に表れる。

←前回2位の『スレイヤーズろいやる2』が、今回はトップに浮上。

←アスキーの新作『シミュレーションRPGツクール』が2位。

©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／『スレイヤーズ』製作委員会 ©1998 角川書店／ESP
©1998 ASCII Corp.／Pegasus Japan Corp.

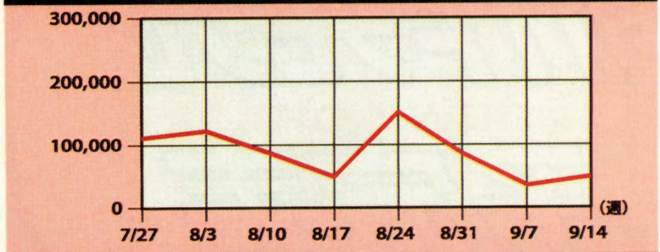
サターンソフトの販売動向

夏商戦も終わり、いよいよユーザーはDC待ち!?　市場は再び低迷状態

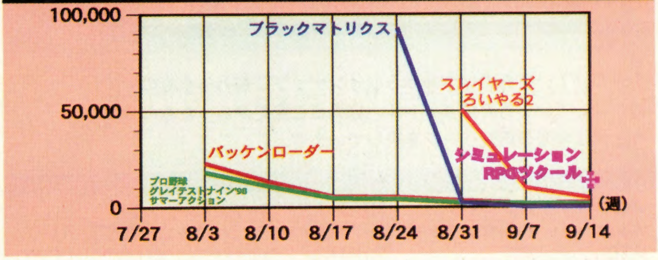
前回は、『ブラックマトリクス』のヒットによって一時的に15万本付近にまで売り上げを伸ばしたサターン市場。しかし、今回の集計期間中には、全体の売り上げを引っ張るようなヒット作には恵まれず、売り上げは一時5万本ラインを切るまで落ち込んでしまった。9/14週には若干盛り返しているものの、この週発売の新作『シミュレーションRPGツクール』は、発売週の売り上げが約1.3万本と低調。全体の売り上げは、5万本付近で停滞している。

10月6日開催の「SEGA New Challenge」で、DCの本体価格が発表されるとともに、多くのタイトルの発売時期が明らかとなった。コンシューマ機としては格段のスペックを誇るDC。その性能を生かしたソフトを、コンスタントに市場に供給することができるなら、セガ市場も自ずから活気のあるものになるだろう。DC発売が待ち遠しい。

過去8週間のサターンソフト販売動向



主なサターンソフトの販売推移



Reader's Choice #1　読者人気 TOP 15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高	回数	ジャンル
1	1	→	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	12,962	1	10	SLG+AVG
2	2	→	サクラ大戦	セガ	9,043	1	36	SLG+AVG
3	3	→	グランディア	ゲームアーツ/ESP	5,514	2	16	RPG
4	4	→	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	4,938	3	8	S・RPG
5	5	→	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	4,826	5	2	S・RPG
6	8	↑	慟哭　そして…	データイースト	4,320	4	12	AVG
7	6	↓	下級生	エルフ	4,211	2	30	SLG
8	7	↓	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	4,102	2	21	S・RPG
9	9	→	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	3,608	9	2	RPG
10	12	↑	悠久幻想曲	メディアワークス	2,653	2	26	SLG
11	14	↑	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	アトラス	2,353	3	19	RPG
12	11	↓	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	2,225	2	33	AVG
13	13	→	悠久幻想曲2ndAlbum	メディアワークス	2,118	7	11	SLG
14	10	↓	スレイヤーズろいやる2	角川書店/ESP	2,010	10	2	RPG
15	外	↑	Pia♥キャロットへようこそ！	キッド	1,932	14	2	SLG

読者人気チャート集計期間：9月25日～10月8日

Reader's Choice #2　前評判 TOP 15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高	回数	ジャンル
1	2	↑	Pia♥キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	6,953	1	7	SLG
2	3	↑	ソニックアドベンチャー(DC)	セガ	4,412	2	2	ACT
3	5	↑	北へ。White Illumination(DC)	ハドソン	4,012	3	2	AVG
4	4	→	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	3,842	2	21	AVG
5	7	↑	サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー	2,915	7	2	ETC
6	8	↑	Dの食卓2(DC)	ワープ	2,843	4	6	AVG
7	13	↑	ブルー スティンガー(DC)	セガ	2,715	7	2	AVG
8	12	↑	デバイスレイン	メディアワークス	2,158	8	2	SLG
9	6	↓	マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター	カプコン	1,955	6	4	FTG
10	10	→	バーチャコールS	キッド	1,853	10	6	SLG
11	9	↓	ダービースタリオン	アスキー	1,625	9	2	SLG
12	外	↑	ルームメイトW	データム・ポリスター	1,211	11	3	SLG
13	外	↑	ファルコムクラシックスⅡ	日本ビクター	1,123	13	2	ETC
14	11	↓	ワーズ・ワース	エルフ	1,074	8	11	RPG
15	15	→	セヴンスクロス(DC)	NECホームエレクトロニクス	936	13	4	S・RPG

読者人気チャート集計期間：9月25日～10月8日

人気部門・前評判部門ともに大きな動きなし…

人気部門では、1～5位までが前回と同じオーダーとなり、それ以降のランクも大きな変動はなし。前回からランキングされた『ブラックマトリクス』も5位のままだ。

前評判部門は、前回トップの『機動戦艦ナデシコ The blank of 3years』が発売されランク外になったことを除けば、こちらも大きな変動はなし。前回同様5本のDCソフトがランキングされ、ユーザーのDCへの期待のほどがうかがえる。特に『ソニック～』への期待は高まるばかりというところだ。

↑人気部門のトップは、今回も『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』。

↑繰り上がってトップにランキングされた『Pia♥キャロットへようこそ!!2』。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 ©RED 1996,1998
ソフト／NECインターチャネル

新作発売予定表

NEW SOFT

表の見方

★がついているものは今号からラインナップに加わったものです。
■がついているものはタイトル、発売日に変更があったものです。
ページは今号の掲載ページを表しています。

表内の記号

ACT ・・・アクション
AVG ・・・アドベンチャー
FTG・・・・格闘
PZL・・・・パズル
RCG ・・・レーシング
STG ・・・シューティング
RPG ・・・ロールプレイング
A・RPG・・アクション・ロールプレイング
S・RPG・・シミュレーション・ロールプレイング
SLG・・・・シミュレーション
SPT ・・・スポーツ
ETC・・・・その他

対応機器

M・・・・・マウス
G・・・・・バーチャガン
6・・・・・マルチターミナル6
v・・・・・ビジュアルメモリ対応
T・・・・・ツインスティック
R・・・・・拡張RAM
C・・・・・マルチコントローラー

セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
10月発売						
10月22日(木)	ROX ーロックスー	PZL	¥5,800	アルトロン		193
	■マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター	FTG	¥5,800	カプコン	R	130
	■マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター （拡張RAM同梱版）	FTG	¥7,800	カプコン	R	130
	ストライカーズ 1945 II	STG	¥5,800	彩京		148
	カルドセプト （セガサターンコレクション）	ETC	¥2,800	セガ		193
	マジカルドロップIIIとれたて増刊号！ （セガサターンコレクション）	PZL	¥2,800	データイースト		193
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ （セガサターンコレクション）	SLG	¥2,800	ヒューマン		193
	■ミズバク大冒険（アドベンチャー）	ACT	¥3,800	ビング		193
10月29日(木)	バーチャコールS 通常版	SLG	¥6,300	キッド		188
	バーチャコールS スペシャル版 （「よびかけくん」同梱）	SLG	¥6,800	キッド		188
	せがた三四郎 真剣遊戯	ETC	¥4,800	セガ		190
	ファルコムクラシックスII	ETC	¥5,800	日本ビクター		192
	ファルコムクラシックスII （限定版）	ETC	¥6,500	日本ビクター		192
10月予定	■本格花札	ETC	¥5,800	アルトロン		193
11月発売						
11月5日(木)	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ETC	¥6,800	ガイナックス		191
(予)	海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー	AVG	¥6,800	セタ		120
11月12日(木)	カプコン ジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～	ETC	¥5,800	カプコン		
	全日本プロレス FEATURING VIRTUA （セガサターンコレクション）	FTG	¥2,800	セガ		

セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
11月19日(木)	■FindLove2 ～Rhapsody～	SLG	¥6,800	ダイキ		118
	サイドポケット3 （セガサターンコレクション）	ETC	¥2,800	データイースト		
(予)	She'sn ～シーズン～	AVG	¥6,800	キッド		186
	ボールディランド	SLG	¥6,800(予)	バンプレスト		
11月26日(木)	グランディア（メモリアルパッケージ）	RPG	¥4,200	ゲームアーツ／ESP		
	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版 ～発売5周年マル得パッケージ～	ETC	¥7,800	ジャレコ		
	ウィザードリィ リルガミンサーガ	RPG	¥5,800	ソリトンソフトウェア		
(予)	■e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	AVG	¥5,800(予)	TAKUYO		
11月予定	■SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol. 3	SLG	¥5,800(予)	ティー・イー・エヌ研究所		
	■SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol. 3ボーナスパック	SLG	¥6,800(予)	ティー・イー・エヌ研究所		
秋発売						
秋予定	ダービースタリオン	SLG	価格未定	アスキー		
	フレンズ ～青春の輝き～	AVG	¥7,200	NECインターチャネル		100
	ワーズ・ワース	RPG	価格未定	エルフ		
	ルームメイトW	SLG	¥6,800	データム・ポリスター		
	ミレニアムファイア	STG	¥5,800(予)	バンダイ		
12月発売						
12月3日(木)	ウイニングポスト3 プログラム'98	SLG	¥6,800	コーエー		
	■ファーランドサーガ 時の道標	S・RPG	¥6,800	テイジイエル		
	バーチャル麻雀II「マイ・フェア・レディ」	ETC	¥8,800	マイクロネット		
12月10日(木)	悠久幻想曲 Ensemble	ETC	¥3,800	メディアワークス		
(予)	★シルエットミラージュ （セガサターンコレクション）	ACT	¥2,800	トレジャー／ESP		
	★仙窟活龍大戦 カオスシード （セガサターンコレクション）	S・RPG	¥2,800	ネバーランドカンパニー／ESP		
12月予定	カプコン ジェネレーション ～第5集 格闘家たち～	ETC	¥5,800	カプコン		
	プロ指南麻雀「兵」	ETC	¥5,980	カルチャーブレーン		
	瑠璃色の雪	AVG	¥6,800	キッド		
	6インチまいだーりん	AVG	¥5,800	キッド		
	よしもと麻雀倶楽部	ETC	価格未定	彩京		
	ガールドールトーイ	AVG	¥6,800	ザウス		190
	続・初恋物語 ～修学旅行～	SLG	¥7,800(予)	徳間書店／インターメディア・カンパニー		
	■NOëL 3	AVG	¥6,800	パイオニアLDC		112
	サクラ大戦 帝撃グラフ	ETC	¥4,800	レッドカンパニー		116
99年発売						
年内予定	FAKE DOWN	ACT	価格未定	システムサコム		
2月発売						
2月18日(木)	悠久幻想曲 Ensemble Vol. 2	ETC	¥3,800	メディアワークス		
春予定						
春予定	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol. 3 旅立ちの詩	AVG	価格未定	コナミ		108
	デバイスレイン	SLG	¥5,800(予)	メディアワークス		
発売日未定						
発売日未定	制服ーハイスクールカウントダウンー	SLG	価格未定	アローマ		
	THE RUINS（ルーインズ）（仮）	AVG	価格未定	A. D. M		
	SYNCHRONICITY（仮）	AVG	価格未定	A. D. M		
	モンスターメーカー ホーリーダガー	SLG	¥6,800(予)	NECインターチャネル		
	Jリーグエキサイトステージ V1	SPT	価格未定	エポック社		
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	ACT	価格未定	カプコン		
	バイオハザード 2	AVG	価格未定	カプコン		
	無人島物語外伝 ～考古学者高持慎一郎～	ACT	価格未定	ケイエスエス		
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	ACT	価格未定	コナミ		
	激闘おったまがえる（仮）	ETC	価格未定	CSK総合研究所		
	Warrz（ワーズ）	RPG	¥6,800(予)	ショウエイシステム		
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮）	FTG	価格未定	セガ		
	アドヴァンスト V. G. 2	FTG	価格未定	テイジイエル		
	レクイエム（仮）	RPG	価格未定	日本アートメディア		
	ファンズ・フォルム（仮）	AVG	¥5,800(予)	日本エムエムアイテクノロジー		
	Super 301SQ	SLG	価格未定	日本物産		

セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
発売日未定	USドラッグチャンプ	RCG	価格未定	日本物産		
	汽船海賊スチームパイレーツ（仮）	RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー		
	モニカの城	A･RPG	¥6,800	パイオニアLDC		
	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	SLG	価格未定	ビング		
	バックガイナーよみがえる勇者たち 完結編「そして、明日へ」	SLG	¥5,800	ビング		
	スタートリング・オデッセイ1 ブルーエヴォリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ2 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ETC	¥5,800(予)	ワープ		

ドリームキャスト

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
11月発売						
11月27日(金)	ドリームキャスト本体		¥29,800	セガ		
	■ゴジラ ジェネレーションズ	ACT	¥5,800	セガ	V	
	■セガラリー2 (通信対応)	RCG	¥5,800	セガ		66
	■バーチャファイター3tb	FTG	¥5,800	セガ		40
	■ジュライ	AVG	¥5,800	フォーティファイブ		70
	ペンペン トライアイスロン	RCG	¥5,800	ゼネラル・エンタテイメント		86
12月発売						
12月3日(木)	■ブルー スティンガー	AVG	¥5,800	セガ	V	62
12月10日(木)	★ガイストフォース	STG	¥5,800	セガ		74
12月17日(木)	■ソニック アドベンチャー	ACT	¥5,800	セガ	V	56
12月23日(水)	セヴンスクロス	S･RPG	¥5,800	NECホームエレクトロニクス		78
	★インカミング 人類最終決戦	STG	¥5,800	イマジニア		36
	■神機世界 エヴォリューション	RPG	¥5,800	セガ／ESP／スティング		46
12月予定	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	RCG	価格未定	ユービーアイソフト		
98年発売						
年内予定	■Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	SLG	価格未定	セガ		
	★ジャイアントグラム ～全日本プロレス2IN日本武道館～	FTG	¥5,800	セガ		18
	■野球チームをつくろう！	SLG	価格未定	セガ		
	■はるかぜ戦隊Vフォース2 ～翼の向こうに～(仮)	S･RPG	価格未定	ビングキッズ		
	Dの食卓2	A･RPG	¥5,800(予)	ワープ		
99年1月発売						
1月14日(木)	戦国TURB	A･RPG	¥5,800	NECホームエレクトロニクス		84
1月予定	■クライマックス ランダーズ	RPG	¥5,800	セガ	V	
	Speed Busters	RCG	価格未定	ユービーアイソフト		
99年2月発売						
2月予定	★ゲットバス	SLG	価格未定	セガ		18
	■エアロダンシング	SLG	価格未定	CSK総合研究所		
	関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞(仮)	ETC	¥6,800	ショウエイシステム		
	北へ。White Illumination	AVG	価格未定	ハドソン		52
冬発売						
冬予定	クラック2	SLG	価格未定	ジーク		
99年3月発売						
3月予定	★クールボーダーズ	SPT	価格未定	ウエップシステム		
	麻雀(仮)	ETC	価格未定	加賀テック／naxatsoft		
	★ぷよぷよ～ん	PZL	価格未定	コンパイル		82
	■グレートバギー	RCG	価格未定	CSK総合研究所		
	■ちょーハマるゴルフ	SPT	¥5,800	セガ		
99年4月発売						
4月予定	■虹色天使	SLG	価格未定	ジャパンコーポレーション		18
	★アキハバラ電脳組 パタPies！	SLG	価格未定	セガ		
春発売						
春予定	飛龍の拳列伝(仮)	FTG	価格未定	カルチャーブレーン		
	サイキックフォース2012	ACT	価格未定	タイトー		80
	エレメンタル・ギミック・ギア	RPG	価格未定	ハドソン		
	RAYMAN2	ACT	価格未定	ユービーアイソフト		
99年8月発売						
8月予定	エンターテイメントGOLF	SPT	価格未定	ボトムアップ		
	■大相撲(仮)	SPT	価格未定	ボトムアップ		
99年12月発売						
12月予定	紫炎龍2(仮)	STG	価格未定	童		
	ダイナマイトロボ(仮)	ACT	価格未定	童		
発売日未定						
発売日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	FTG	価格未定	SNK		
	メルクリウスプリティ	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	モンスターブリード	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	★バイオハザード ～CODE：Veronica～	AVG	価格未定	カプコン		23
	★パワーストーン	ACT	価格未定	カプコン		76
	★グランディア2	RPG	価格未定	ゲームアーツ		90
	★鄭問之三國誌	SLG	価格未定	ゲームアーツ		94
	★電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	ACT	価格未定	セガ		32
	★Project Berkley（仮）	RPG	価格未定	セガ		21
	★機動戦士ガンダム（仮）	未定	価格未定	バンダイ		

電撃攻略王情報

●AZITO2 完全攻略ガイド
発売中　定価950円(税別)
電撃PlayStation特別編集

●ポケットモンスターピカチュウ ピカチュウといっしょ冒険BOOK
発売中　定価500円(税別)
電撃Nintendo64特別編集

●星の丘学園物語 学園祭 公式攻略ガイド
10月22日予定　定価950円(税別)
電撃PlayStation特別編集

●スレイヤーズわんだほ～ 完全攻略ガイド
10月22日予定　定価950円(税別)
電撃PlayStation特別編集

Dセレクション

●「センチメンタルジャーニー　アニメムック」
10月30日予定　予価2800円(税別)

※新作情報、攻略記事などと裏技及びレビューのタイトルが、重複した場合、掲載ページは新作情報、攻略記事が優先になります。

次号予告

電撃SEGA SATURN セガサターン VOL.31は 11月6日㊎発売!

★次号の内容は★

ついにカウントダウン開始! ドリームキャスト大特集!!

11／27から『電セガ』は『電撃ドリームキャスト』に誌名変更！　というワケで『電セガ』最後の総力大特集は超最新情報満載の『電撃ドリームキャスト』。発売前の予備知識はこれで完璧。もちろんサターン人気ソフトの特報&攻略情報もバッチリ掲載!!

電撃ドリームキャスト Dreamcastは11月27日(金)

ドリームキャスト発売と同時に創刊!!

電撃セガサターンVOL.30
1998年11月6日発行 定価550円(税込)
※SEGA及びSEGASATURNはセガ・エンタープライゼスの商標です。

■発行人／塚田正晃
■編集人／長谷川真
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部)03-5281-5226
(広告部)03-5281-5205
■発売元／主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
(営業部)03-5280-7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／24541-11/6

©Media Works 1998 Printed Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製（転載）を禁じます。
Ⓡ本誌からの複写を希望される場合は、日本複写権センター（電話03-3401-2382）にご連絡ください。

STAFF
■編集長　長谷川真
■副編集長　中村敏彦
■デスク　小坂淑恵、岩沢雅之
■編集　澄本慎司、飯岡富士男、山下博人、関根望、中島正雄、小倉力、小西康雅、田中早人、安田達也、千木良章
■編集協力　吉岡悟、橋本理恵子、日比野清隆、Ｋライターズクラブ、竹内規博、藤井幹順、岡田幸生、チョップ、100パーセント、篠崎明彦
■編集補助　柴田亜希子、荻野晴也、宮川亮
■ライター　中村泰宏、佐々木麻里菜、安部理一郎、中里一雅、長谷川雅宏、佐藤裕志、森一将、竹内拓也、須々木了三、山田英治、高橋章輔、松崎豊、柿内直樹、斎藤直樹、藤平吉和、竹内芳晴、染谷行人、佐藤充、田中弘二、石井誠、井口淳也、Ｍ２(水野隆志)、後藤宏典、海老原幸治、宮崎洋平、野村一真、谷口一茂、立見秀人、三輪玲子、川ロー
■デザイナー　グァバ盛岡、2725 Inc（渡辺宏一、安井貴）、マイクロフィッシュ、久保麻理子、渡辺美幸、市川正美、シンブリィ、小松崎祐子、斉藤和代、高橋郁子、バナナグローブスタジオ、I'll PRODUCTS、コマツヒロノリ、田代浩二郎、田中晶子、デザイン倶楽部、TOM、クスコムーチョ、北山貴代
■カメラマン　林久平、中村英良、江尻宏明、真下裕、日野道生、外崎久雄、舟橋利尚

ライター募集

「電撃セガサターン」では、ゲームライターを募集しています。応募される方は①「履歴書」②「ゲーム紹介文(800字程度)」を『ライター募集係』まで送ってください(応募原稿は返却いたしません)。

なお、応募資格は、
①自宅から御茶の水まで１時間程度
②18歳以上の方(高校生不可)
とさせていただきます。面接する方のみ２カ月以内にご連絡いたします。

●応募、お手紙のあて先は
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃セガサターン編集部『○○○』係

業界No.1宣言！ゲーム情報は『電撃』を見よ!!

電撃王 毎月８日発売!!
電撃NINTENDO64 毎月21日発売!!
電撃G's マガジン 毎月30日発売!!
電撃PlayStation 隔週金曜日発売!!

日々是平穏…………編集後記

■業界関係者に告ぐ！　このたび我が電セガ編集部は、ついに武力蜂起することをここに宣言する！　混迷するゲーム状況に一石を投じ、業界を正常化するため、我々電セガ有志は、サバゲーチームを結成したのである！　なぜサバゲーかは、今は言えん。後でもたぶん言えん。我々に挑戦する勇気あるメーカー、同業他社は連絡をされたし！　俺たちは弱いぜ！(←いばってどうする)　はせ

■私が、こよなく愛するゲームジャンルは、ダラダラ系ＳＬＧ。『シムシティ』や『Ａ列車』、『テーマパーク』…。でも、このジャンル、まだドリームキャストではないのよね。どこか発売しません？　㋙

■学生時代の友人Ｋが中国に留学したのに続き、Ｈがフランスに行くそうで、うらやましい限り。そういえば豪州のＫは元気かなぁ。いつか皆さんのところに遊びに……行けそうもないのが残念。(澄)

■先日、フランスのＵｂｉさんに取材に行った時の話。スタッフの人と日本の料理の話となったので、「牛丼を知っているか」と聞く（英語で)。すると「Ｏｈ、つるつるして美味しいです」って、それは…(山)

■会社でサバゲーチームが出来たと思ったら、仲間内でもサバゲー熱が再燃し始めた。デザイナーをしてる友達はすかさずソーコムをＧＥＴ。このブームは偶然？　それともあのゲームのせい!?　Ⓢ

■サッカー好きな私は、生まれも育ちも埼玉、ということで当然赤いチームを応援しています。優勝とはまるで縁のないチームですが、そこがまたかわいいところ。でもそろそろ……ね。　ＹＫ３

■はじめまして。絵描き、高校教師、ライターと職を転々として、編集部に流れ着いたチギラーです。新人ながら歳は結構イっちゃってますが、精神年齢は22歳なので、大丈夫……かな？　チギラー

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

月刊化記念スペシャル!!

付録

CD-ROM 2枚組!!

体験版10タイトルを収録!!

ボリューム満点の
月刊化特別企画!!

イラスト／猫有馬

DISC1 今秋冬注目作

体験版

幻想水滸伝II
トゥルーラブストーリー2
マール王国の人形姫
アドバンレーシング
仮面ライダー
エンドセクター
リベロググランデ
星の丘学園物語学園祭

ムービー

みつめてナイトR冒険編
どきどきポヤッチオ

ムービー、セーブデータ、オリジナル企画も充実

DISC2 SCEI特集

やるドラ第3弾!! サンパギータ
注目の大作RPG レガイア伝説

遊べる体験版　美麗なムービー　役立つデータ満載

絶賛発売中
定価980円(税込)　Vol.87

CD-ROM付き増刊号

電撃プレイステーション PlayStation D11

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation
いつもの街が、
東京・品川の住宅街で、大規模な大気の振動を確認。
新宿では、紅い目の異様な人物が大量に目撃される。
その後、東京各地で同様の現象が確認される…。
いつもの現実が、一瞬にして非現実に変わるとき、
ごく平凡な少年の高校生活は、数奇な毎日へと変貌した。

SEGASATURN
ゆがんで消えた…
奪われた明日を、取り戻せ。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャー・シミュレーションゲーム
1999年春発売予定
予価 5,800円（税別）
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1998 Starlight Marry / Media Works Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ　〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付 (03)3293-7008 (祝祭日を除く、月～金曜日：午後1時～6時)

あの頃、伝えられなかった思い……。
あなたが会いたかったのは誰ですか。
SEGASATURN
フレンズ
～青春の輝き～
近日発売
希望小売価格／7,200円（税別）
（CD2枚組）
©フェアリーテール／NECインターチャネル
好評発売中
Pia♥キャロットへようこそ!!2
希望小売価格／7,200円（税別）
（CD2枚組）
©1998 カクテル・ソフト／NECインターチャネル
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

T1124541110550

©Media Works 1998／大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 24541-11/6